Сказания Копья

Оглавление

Добро пожаловать в мир Кринна
Создание атмосферы Кринна
Иконохронос Астинуса
Пропавшие записи Сэра Трейси
Река Времени
История Кринна
Астинус, ученый и загадка
Сотворение Кринна
Война всех Драконов
Война всех Святых
Звездное рождение смертных
Появление последних богов
Эра Мечтаний
Эра Света
Серая Драгоценность Гаргата
Вторая Драконья Война
Возвышение Эргота
Братоубийственная Война
Свиток Меча в Ножнах
Восстание Розы
Рождение Королевств
Третья Драконья Война
Золотой Век
Мир на Земле
Рыцарь Черной Розы
Падение Истара
Война Копья
География Ансалона
Мир, который был
Катаклизм
Мир, который есть
Мир, который мог быть
Жители Ансалона (Расы персонажей)
Варвары
Дворфы
Овражные дворфы
Эльфы
Гномы
Кендеры
Минотавры
Огры Ирда
Классы персонажей Ансалона
Обзор классов персонажей
Описания классов

Классы воинов
Классы волшебников
Классы жрецов
Классы плутов
Обычные классы
Дополнительное правило: Статус
Набор персонажей
Друзья
Нейтральные персонажи
Противники
Боги Кринна
Боги в Создании
Описания Истинных Богов
Боги Добра
Боги Зла
Боги Равновесия
Звери и монстры Ансалона
Дети Кринна
Дракониды
Драконы
Гоблины
Пропавшие народы Ансалона
Монстры Ансалона
Особые артефакты Ансалона
Свитки
Кольца
Жезлы, Посохи и Магические Палочки
Разнообразные магические предметы
Магические доспехи и щиты
Магическое оружие
Случайное определение сокровищ
Индивидуальные сокровища и небольшие клады
Использование Карты Приключений и Карт Талис
Как читать карту
Начало
Описания ландшафта и достопримечательностей
Создание погонь
Создание приключений с помощью карт Талис
Карты Талис: Информация по отыгрышу
Карты Талис: Случайные события
Календарь Ансалона
Доступные заклинания жрецов
Курсы денежного обмена на Кринне

***

Авторы

Design: Harold Johnson, John Terra, J. Robert King, Wolfgang Baur, Colin McComb, Jean Rabe, Norm Ritchie
Development, Coordination, Editing: J. Robert Kingg
Proofreading: Anne Brown, Dale Donovan
Box Cover Art: Larry Elmore
Box Cover Sculpture: Jeff Easley
Booklet Cover Art: Jeff Easley
Booklet Interior Art: Jeff Butler, Paul Abrams, George Barr
DM Screen Art: Carol Heyers
Character Cards and Stand-Up Figure Art: David Simons, Larry Elmore
Cartography: David C. Sutherland III, Steve Beck, Karen Wynn Fonstad, Diesel
Graphic Design: Stephanie Tabat
Typesetting: Tracey Zamagne
Keylining: Paul Hanchette
Особые благодарности: Вольфгангу Бауру, Стиву Беку, Анне Браун, Пегги Купер, Дейлу Доновану, Полю Ханчетте, Джону Роберту Кингу, Колину МакКомбу, Джейн Рейб, Норм Ритчи, Девиду С. Сазерленду III, Стефании Табат, Трейси Замагне и всем другим людям, оказывавшим нам огромную помощь.
Перевод: Ника Бельская, Astinus (История Кринна, Река Времени, География (Северный Эргот, Абанасиния, Острова Кровавого Моря, Блот), Особые Артефакты Кринна), Sir Valistan (Соламнийские Рыцари), ? (Боги) Eddi's Child (Овражные Дворфы, Эльфы, Кендеры), Нолдор (Варвары).
Корректировка: Ника Бельская

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and DRAGONLANCE are registered trademarks owned by TSR, Inc. The TSR logo is a trademark owned by TSR, Inc. @1992 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or other unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of TSR, Inc.

Добро Пожаловать в мир Кринна

С момента создания сеттинга Драгонланс прошло уже десять лет. То, что начиналось как серия игровых приключений, переросло в более чем три дюжины новелл и антологий, шесть справочников, серию комиксов, множество прекрасных компьютерных игр, наборы миниатюр, завоевавшие много призов и многочисленные игровые материалы. Тем не менее, за эти десять лет мы так и не создали книгу, с которой можно было бы начинать кампании Драгонланса – введение в мир Кринна. Теперь мы решили сделать это.

Этот сеттинг проведет вас через земли и легенды Ансалона, континента, на котором разворачиваются события саги Драгонланса. Книга Мира, которую вы держите в руках, описывает флору, фауну, народы, жителей, героев, истории, мифы и многие другие черты Ансалона, являющиеся исключительно важными для начала кампании Драгонланса. Будучи идеальной начальной точкой для Мастера, который только знакомится с Кринном, этот сеттинг подводит итог десятилетней работы над данным миром, что просто не может не

заинтересовать старых любителей Ансалона. За десять лет своего существования, мир Драгонланса стал одним из самых известных игровых сеттингов. Одновременно с этим, прошедшее десятилетие вызвало необходимость в пересмотре и суммировании данных по игровому миру Драгонланса. Этот сеттинг полностью адаптирует сагу Драгонланса для правил Второй Редакции AD&D. Он также исправляет ошибки, избавляется от противоречий и дополняет информацию, представленную в более ранних книгах. *Сказания Копья* являются прекрасным источником информации о континенте Ансалоне как для старых, так и новых авантюристов.

Создание атмосферы Кринна

Приключения на Ансалоне очень сильно отличаются от приключений во всех остальных фэнтезийных сеттингах. Сага Драгонланса представляет собой высокое фэнтези – борьбу Добра со Злом и триумф героизма перед лицом невообразимых опасностей и сложностей. Надежда, честь, верность друзьям и богам, отвага, самопожертвование и стойкость являются неотъемлемой частью приключений Ансалона. Эта Книга Мира описывает необычную атмосферу и колорит Кринна. Начиная обыденными особенностями, подобными курсами денежного обмена и названиями месяцев и заканчивая тайной психологией драконов, Кринн остается уникальным и отличным от всех остальных миров.

Обитатели Кринна

На Кринне вам суждено встретиться с множеством уникальных рас – кендерами, драконидами, минотаврами, овражными дворфами и высшими оградами, и это только несколько из них. С другой стороны, здесь нет привычных для других миров существ – оборотней, орков, полуорков и халфлингов. Тем не менее, все расы и монстры Кринна обладают своими особенностями и своей индивидуальностью. Каждое существо – даже гоблины и хобгоблины – описано подробно и всесторонне. Каждого обитателя Кринна окружает ощущение чего-то поразительного и чудесного.

Прекрасным примером этого могут послужить драконы Кринна. Они воплощают в себе необузданную ярость элементов – ветра, бури, огня, холода и отравляющих паров. Корни добрых металлических драконов и злых цветных драконов лежат в основе самого мира. Высокий интеллект всех драконов Кринна делает их расчетливыми, непредсказуемыми и смертельными. Еще хуже то, что на Кринне очень мало магических предметов и магического оружия, призванного контролировать или убивать драконов, в отличие от многих других миров. Те немногие предметы, которые существуют на Кринне, довольно опасны, прежде всего, для своего владельца из-за их природной связи с драконами.

Павшие народы

С момента Катаклизма, которые разделил общество и изменил облик Кринна, научные знания на Ансалоне пришли в упадок. Каждое путешествие несет с собой новые открытия. Некогда могучие цивилизации лежат в руинах, подозревая во всех своих неудачах соседей. Испуганные люди подозревают и преследуют самых светлых и лучших жителей этого мира, магов и Соламнийских Рыцарей. Многие города все еще стонут под ярмом драконидов. Очевидно, что этот мир ждет своих героев.

Боги Кринна

Кринном управляет обширный пантеон богов, каждый из которых обладает своей собственной историей и целями. Но даже, несмотря на это, жители Кринна забыли своих истинных богов, считая, что боги бросили их после Катаклизма. Только несколько жрецов все еще демонстрирует чудеса веры. Но постепенно мир вновь обретает истину и возвращается к вере в старых богов.

Со своей стороны, боги продолжают свою вечную борьбу на Кринне. Время от времени они появляются в мире в облике своих аватаров, но чаще всего изменяют ход истории с помощью своих последователей, знамений и посредников.

Истории и Саги

Истории Кринна сконцентрированы вокруг величия, чести и любви к семье, друзьям и любимым. Сокровища и личный достаток ценятся гораздо меньше правосудия, истины, знания и свободы. Эти сказания воистину эпичны – продолжительные саги с сильными конфликтами и возвращающимися злодеями. Именно благодаря личному героизму авантюристы, сталкивающиеся с огромными сложностями, в конце концов, достигают успеха. Судьба направляет жизни обычных мужчин и женщин на путь героизма, делая их небольшие и личные сражения решающими для великого будущего этой земли. Во всех случаях, героический дух зажигает ослепительную искру надежды во тьме. Тот, кто может смеяться даже в зубах дракона, или безоружным бросить вызов отряду стражников-драконидов, способен превратить искру надежды в огромный костер. И всегда за мрачной борьбой сегодняшнего дня остается светлая надежда завтрашнего.

Ощущение чуда и благоговения пронизывает мир Крина и космическую борьбу, в которую он вовлечен. Несмотря на бесконечные войны, а возможно и из-за них, полотно жизни Кринна столь богато вышито нитями самых ярких цветов.

И, наконец, мир Кринна воистину разнообразен. Каждый монстр, каждый герой и каждый злодей уникален и неповторим. Великое полотно саги возникает именно благодаря совмещению нитей бесчисленных жизней. Создайте ваши собственные сказания и вплетите их в величественную историю Кринна!

О вас и ваших товарищах споют во множестве песен. Теневые Годы обрушились, подобно непосильному грузу, на землю Кринна, и Война Копья потревожила каждый из его уголков. Сейчас Кринну больше, чем когда-либо еще, нужны такие герои, как вы, способные исправить несправедливости этого ужасного времени и помочь миру войти в новую эру надежды.

Другие книги, которые помогут вам в исследовании Кринна

Книга Монстров, Том 4 – Приложение Драгонланса (2105)
Атлас Мира Драгонланса (8448)

Иконохронос Астинуса

Астинус Палантаский, известный историк, приложил огромные усилия для того, чтобы упорядочить историю Кринна в своем наборе свитков, именуемом Иконохроносом. Теперь эти свитки заполняют полки Библиотеки Веков и Мастер-Летописец постоянно увеличивает их количество. Один длинный свиток изображает историю Ансалона в виде широкой реки времени, в которой известные события формируют целые течения. Большая часть этого свитка снабжена иллюстрациями, изображающими эти ключевые события. Сам свиток несомненно был написан Астинусом, но автор этих иллюстраций неизвестен. Этот свиток полностью представлен на следующих страницах.

В этом свитке история Ансалона была разделена на несколько эр, отмечающих значительные периоды культурных изменений. Эры, предшествовавшие началу записей эльфийских историков, обширны и неясны; они могли продолжаться от двух, то сотни тысячелетий. Теперь это неизвестно никому.

Повествование начинается с момента создания мира, Эры Рождения Звезд. Информация об этом времени получена из Пластин Пакафхаса – записей древнего историка и религиозного лидера Эры Мечтаний. Хотя большая часть этого текста считается историками апокрифичной, Пакафхас невзирая на это остается самым надежным источником в отношении ранней письменной истории.

За этой эрой следует множество неясных лет, именуемых Эрой Мечтаний. Эта эра упоминается только в народных песнях и балладах следующей за ней Эры Света. Эти песни были записаны в Свитке Жизни Песен эльфийского барда Квивалена Сота из Сильванести. Копия этого свитка позже была доставлена в Библиотеку Веков в Палантасе, где её и обнаружил Астинус.

Эра Света знаменательна расцветом эльфов и людей, тогда как агрессивные огры окончательно развращаются. После этого эльфийское королевство Сильванести становится маяком культуры и искусства в известном жителям Ансалона мире. Эта эра отмечена "пробуждением" магии в связи с появлением Серой Драгоценности Гаргата и возвышением Эргота, первой империи людей. После этого, недавние открытия вынудили историков назвать вторую тысячу лет Света Эрой Справедливости. На протяжении этого тысячелетия честные люди восстали против несправедливости Эргота. Так возникла Соламния, а вместе с ней и Соламнийские Рыцари. Записи об этом периоде были найдены только недавно: несколько серебряных дисков, которые были спрятаны в древней могиле легендарного рыцаря, Хумы. На этих пластинах была записана история возникновения и последующих испытаний Рыцарей Соламнии. Они так же рассказывают о титанической битве с воинами Темной Королевы, битве, которой завершилась четвертая эра.

Эра Силы последовала за изгнанием драконов из мира. Эта эра была описана в исторических хрониках, начиная с правления Картея Паха в Истаре. Именно он первым приказал вести исторические хроники. Писцы увековечили его деяния на золотых и серебряных пластинах, и они хранились в его сокровищнице. Через два столетия после правления Картея Паха, в Истар из Палантаса прибыл писец, который переписал записи Паха на обычные свитки.

Один за одним свитки перевозились в Библиотеку. Хотя многие из них были утрачены, некоторым все же удалось уцелеть, и именно благодаря им и личным записям Астинуса нам стало известно об ужасающем богохульстве Короля-Жреца.

И, наконец, время Катаклизма, описанное здесь, является результатом компиляции множества легенд и народных сказаний. Эти истории в основном получены из *Сказаний Ночных Лет*, представляющих собой записанные воспоминания и сохранившиеся письма героев и многих Соламнийских Рыцарей. Эта книга была написана самим Астинусом.

История, написанная Астинусом, делится на две части: AC (Alt Cataclius, или "после Катаклизма") относится к истории от Катаклизма до нынешних дней; PC (Prae Cataclius, или "до Катаклизма") относится к датам, которые отсчитываются от часа Катаклизма. Датирование PC является очень приблизительным.

Пропавшие записи Сэра Трейси

Катаклизм разрушил историю Кринна на части. Столь много записей было уничтожено огнем и водой, что история до Катаклизма в лучшем случае представляет собой набор полуинтуитивных догадок.

Тем не менее, в одну из ночей в пыльных архивах было обнаружено две коробки, в которых лежали древние записи благородного ученого Сэра Трейси, известного своими неутомимыми попытками перевести историю Астинуса. Там, среди пожелтевших и хрупких страниц, историки нашли двухстраничный набросок, названный Иконохроносом. Эта временная шкала демонстрирует основные события истории Ансалона на протяжении нескольких тысяч лет. Там же указан источник расхождений в датировках.

Существует два основных расхождения: первое из них касается Третьей Драконьей Войны, которую Хума Победитель Драконов выиграл на тысячу лет раньше, чем предполагалось; второе же – даты Восстания Розы Винаса Соламнуса, которое произошло в 1775 PC, а не в 1225 PC.

Сначала историки пытались разобраться с вопросом новой Драконьей Войны. Очевидно, что причина того, что после Катаклизма было принято насчитывать все две, а не три Драконьх Войны, состояла в том, что люди принимали участие только во Второй и Третьей (ранее называвшихся Первой и Второй) Драконьих Войнах. В Первой Драконьей Войне принимали участие только эльфы, которые пытались выбить драконов из Сильванести. Учитывая Первую Драконью Войну, становится ясно, что Хума сражался не во Второй, а в Третьей Драконьей Войне, которая происходила в 1060 PC. Таким образом, до нашего времени легенда о Хуме была смещена на 1,000 вперед.

После этого, они обратили внимание на 550-летнюю разницу между действительной и предполагаемой датами Восстания Розы. Причины этого расхождения непонятны. Тем не менее, читая о кендерах, историки заметили то, что история кендеров развивалась с 250 PC дл 400 PC, а потом переходила в год 800 PC – таким образом, она двигалась в обратном направлении! После этого, историки поняли, что это была не хронологическая система PC, а хронологическая система Эры Света: 250, 400 и 800 годы Эры Света соответственно равняются 2750 PC, 2600 PC и 2200 PC. Такая же самая путаница возникла в отношении Восстания Розы. Винас Соламнус поднял восстание не в 1225 PC, а в 1225 году Эры Света, следовательно, это произошло в 1775 PC! Загадка пропавших лет наконец была раскрыта!

Река Времени

Эра Рождения Звезд (Эра Богов)

Пробуждение Верховного Бога. За пределами хаоса существовала мысль и начало; это был Верховный Бог. Своими небесными руками Верховный Бог нарисовал планы нового королевства и новых начал. Эти планы были записаны в книге, именуемой *Тобрил*, книгой, которая сделала смертных богами.

Боги призваны. И призвал их Верховный Бог за пределы земного мира. Он услышал ответ от двух существ: одно из них было порождением света, а другое – тьмы. Они был младшими богами, которые искали величия в хаосе. Они были королем и королевой вирмов. Они прервали свою борьбу друг с другом и объединили свои усилия для того, чтобы создать новое место для себя, место могущества.

Гилеан призван. Из-за пределов хаоса и времени Верховный Бог призвал третьего бога. Это был Гилеан, величайший из мудрецов. Гилеан единственный, во все времена, заслужил честь хранить планы вселенной Верховного Бога. Он получил планы, Тобрил. После этого Верховный Бог удалился, потому что наступило время закончить планирование и начать создание.

Прибытие Реоркса и Богов Помощников. Вместе, трое богов призвали себе помощников. На их зов откликнулись другие, младшие боги прибыли. Величайшим из них был Реоркс. Он сказал: "Дайте мне часть себя, и я усмирю хаос". И из тела богов Реоркс выковал могущественный молот. Он ударил этим молотом по хаосу, и тот замедлился. От удара молота вылетели искры, которые осветили небеса. И это были звезды.

Создан Кринн. Реоркс создал земной шар, отделив землю от моря, свет от тьмы, небеса от земли. После этого другие боги одарили мир, каждый по-своему. Кринн был наделен растениями и деревьями, порождениями земли, воды и воздуха, временами года и погодой, а сверх этого – несказанной красотой.

Драконы Созданы. Вместе, Паладайн и Такхизис, ведомые рукой Реоркса, создали пять правителей мира. Созданные из диких элементов и помещенные в оболочки из основных металлов эти правители стали одним целым с окружающим их миром. Это были драконы. Но Темная Королева похитила драконов и развратила их. Их металлы потускнели и были утрачены для света.

Добрые Драконы Созданы. Паладайн, опечаленный потерей своих драконов, попросил Реоркса сделать пять памятников утраченных драконов. Реоркс выковал эти памятники из драгоценных металлов. Но Паладайн страстно желал вновь увидеть своих детей живыми. Так, он вдохнул жизнь в статуи.

Война Всех Драконов. Боги, драконы, твари земные, а вместе с ними свет и тьма, развязали войну против изменников Такхизис. Хаос, клубящийся на границах мира, стал грозить уничтожить его. Когда боги увидели, какой ущерб причинили миру, они отступили, светлые боги в свет, темные боги во тьму, а серые – в сумерки. Там они согласились оставаться. Они жили и любили бесконечное количество эонов; так на свет появились младшие боги, их дети.

Утверждение Звезд. В тишине, которая последовала за этим, возник звук колоколов и небесного пения. Боги обдумали это и поняли, что звезды ожили. Они сияли как сами боги, сияли как части богов. И боги возжелали этих бесчисленных духов.

Война Всех Святых. И вновь война вспыхивает на небесах. Небосвод содрогнулся от сражения богов. Божества света желали воспитывать и направлять этих звездных духов. Боги тьмы желали сковать их и обрести над ними власть. Боги равновесия желали только одного – освободить возникших на свет духов.

Равновесие восстановлено. Услышав звук битвы, Верховный Бог вернулся из Пустоты. И Он познал гнев. Из огня своего гнева Верховный Бог выковал Равновесие: каждая семья богов могла преподнести духам только один дар. После этого боги должны были дать духам жизнь. Божества света даровали им физические тела, чтобы они могли стать повелителями мира. Боги тьмы прокляли их слабостью, страстями и смертностью, чтобы трусливые духи могли со временем обратится к Злу. А боги теней наделили их свободной волей, чтобы они сами могли решать свою судьбу.

Эпоха Рождения. И так были созданы народы земли. И было этих народов трое. Это были огры камня, холодные и прекрасные, сильные, но пустые. Эльфы леса, ходили по земле, подобно живым деревьям, высокие и царственные, грациозные, одинокие, и гордые. И последними были дети самой земли – люди, низкорослые и обычные, простые и грубые. Люди могли разрушать и любить. И все они были детьми мира.

Эра Мечтаний: 9000-5000 РС (Эра Основания)

Народы выбирают себе место. Огры, пробудившиеся первые, назвали своими горы. С их скалистых вершин они начали присматривать за миром. Эльфы отступили в леса, и стали жить там, в спокойной гармонии, обдумывая дела и заботы окружающего их мира. Но людям остались одни лишь равнины, и там, открытые суровым ветрам и дождям, они постепенно дичали.

8500-5000 РС *Рождение Цивилизации*. Огры назвали себя владыками мира. Они подчинили и поработили людей, которые должны были стать их рабочей силой. Из крови и пота людей, огры основали могучее государство холодного камня. А эльфы тем временем наблюдали за тем, как возникал порядок.

8700 РС *Избранные Реоркса*. Реоркс собрал людей, которые поклонялись молоту и которые были наполнены творческими силами. С этими людьми он ушел далеко на север. Порождения глины начали помогать Реорксу в его нелегких трудах. Спустя много веков, эти люди стали низкорослым народом Кузнецов.

6320-5980 РС *Ересь Игрейна*. Огр Игрейн отказался порабощать раба Эадамма, когда тот спас дочь Игрейна. Люди узнали о независимости Эадамма и восстали против порабощения. После восстания людей Игрейн убежал, чтобы спасти свою жизнь от гнева других огров.

6000-5000 РС *Упадок Огров*. Пока огров обуревала жажда мщения, люди отстаивали свою независимость. Они восстали, чтобы уничтожить своих хозяев. Цивилизация огров погибла, и на Кринне вновь воцарилось варварство.

5000-3000 РС *Расцвет Эльфов*. Эльфы открывают ценность взаимопомощи и сотрудничества и решают основать свою собственную цивилизацию в южных зачарованных лесах. Тем не менее, они уже являются родиной драконов. Постепенно они начинают готовиться к войне.

Эра Света 4000-2000 РС (Эра Эльфов)

4000 РС *Возвышение Дома Сильваноса*. Первый Синтал-Элиш, эльфийский совет старейшин, собирается Сильваносом. Многие эльфийские семьи впервые объединяются, принося клятву верности Сильваносу. Балиф, сын второй по величине семьи, становится лейтенантом Сильваноса. Эльфы готовятся к войне.

3500-3350 РС *Первая Драконья Война*. Эльфы объединяются для того, чтобы изгнать драконов с избранной ими территории, но встречают яростное сопротивление. Три божества магии даруют эльфам пять магических камней, которые пленяют души драконов. Эльфы скрывают эти камни в глубине самых высоких гор Кринна. Боги магии изгоняются за свое вмешательство в дела смертных.

Выкована Серая Драгоценность. Изгнанные боги магии убеждают Хиддукеля обманом заставить Реоркса создать Серую Драгоценность. Они говорят, что этот камень будет напоминать им о далеком Кринне, земли которого стали для них запретными. Реокркс исполняет их просьбу, отправляя камень на луну Лунитари. Там, боги магии в тайне наполняют камень своей сущностью.

3350 РС *Основание Сильванести*. Проводится второй Синтал-Элиш, на котором эльфы приносят клятву верности Сильваносу. Основано Королевство Сильванести и все эльфийские семьи получают свои земли. Эльфы копируют древнюю и забытую цивилизацию огров, которые теперь превратились в варваров.

Серая Драгоценность вырывается на волю. Планы богов магии переходят во вторую фазу. Они просят Хиддукеля обманом заставить одного из Кузнецов Реоркса похитить могучую Серую Драгоценность с поверхности Лунитари. Кузнец случайно выпускает камень из рук, роняя его с неба на поверхность Кринна. Вместе с ним в мир возвращается магия.

3100 РС *Появление Серой Драгоценности и Магии*. Реоркс наказывает и преображает народ Кузнецов в отместку за их гордыню и приказывает им вернуть Серую Драгоценность. Они покидают свою родину и следуют за Серой Драгоценность. В руках некоторых из преображенных Кузнецов оживает дикая магия, входящая в мир Кринна. Они становятся магами дворфов, именуемыми Наследниками (Scions).

3100-2900 РС *Основан Кал-Такс*. Убегая от хаоса Серой Драгоценности, другие Кузнецы скрываются в пещерах, расположенных в скалах Ансалона. Там они основывают первое королевство дворфов – Кал-Такс.

3051 РС *Серая Драгоценность Гаргата*. Правитель, именуемый Гаргатом, пленяет Серую Драгоценность и сковывает её между двумя божественными камнями (god-gems). Кузнецы требуют её возвращения. Гаргат нанимает людей и упорных огров для того, чтобы защитить свою добычу. Эльфы, очарованные дикой магией, присоединяются к Кузнецам для того, чтобы вернуть камень. Когда камень наконец освобожден, он сразу же покидает поле боя, перед этим прикасаясь ко всем присутствующим и изменяя их облик в соответствии с их внутренней природой. Так появляются гоблины и минотавры, кендеры и гномы. Тем временем Серая Драгоценность продолжает свои странствия, изменяя все на своем пути.

2800 РС *Вырыт Торадин*. Пытаясь избежать воздействия Серой Драгоценности, Кузнецы – теперь именующиеся дворфами – становятся мастерами шахтерского дела и начинают

создавать новое королевство Торадин в Халькистовых Горах. Они навсегда покидают Кал-Такс.

2750 PC *Смерть Балифа*. Герой-кендер, которого звали Балиф, и который был близким другом лорда эльфов Сильваноса, умирает. Перед этим он основывает первое королевство кендеров в Балифоре.

2710 PC *Обнаружены Драконьи Камни*. Дворфы находят пять магических драконьих камней, которые эльфы спрятали глубоко под Халькистовыми Горами после Первой Драконьей Войны. Ненавидящие магию из-за деяний Серой Драгоценности, дворфы возвращают камни на поверхность земли.

2692-2645 PC *Вторая Драконья Война*. Драконы пробуждаются и наносят удар по югу Сильванести. Сопровождаемые огромными армиями людоящеров, драконы обрушиваются на окрестные земли. Три мага, обладающие дикими талантами, под руководством Наследника призывают могучую магию и приказывают земле навсегда поглотить драконов. Драконы побеждены, но магия вырывается из-под власти волшебников, и тысячи людей гибнут. Три мага, опасающиеся за свои жизни, взывают к своим богам. Башня, в которой они находились, переносится с Кринна за пределы мира, и становится Пропавшей Цитаделью. (см. *Руководство по Эфиру*. Прим переводчика).

2645-2550 PC *Магия Защищает Себя*. Три забытых мага создают законы магии. Они отдают свои жизни для того, чтобы создать пять магических бастионов в отдаленных уголках мира, которые должны стать убежищами для магов. Так появляются Башни Высокого Волшебства.

2640 PC *Торадин Закрыт*. Испытывающие стыд за то, что они стали причиной Второй Драконьей Войны, дворфы решают отгородить себя от окружающего мира. Врата Торадина закрываются.

2600 PC *Расцвет Эргота*. Акал Эргот объединяет Халькистовых варваров после войны для того, чтобы основать свое собственное королевство. Они грабят заброшенные дома огров и с помощью награбленного основывают Эргот.

2600 PC *Основание Хило*. Второе королевство кендеров основывается после того, как целый клан кендеров оказывается заточенным в первой летающей цитадели. Она разбивается на склонах Сторожевых Гор (Sentinel Mountains) в северо-западном Ансалоне.

2500-2200 PC *Господство Эргота*. Королевство Эргот простирается от южных Харолисовых Гор до северного побережья. Эти жестокие варвары пытаются встать на путь цивилизации. Начинаются стычки с их дворфийскими соседями, но, в конце концов, удается заключить ненадежное перемирие. Эргот достигает границ Сильванести и начинает торговать с эльфами. Некоторые эльфы начинают практиковать смешанные браки.

2515 PC *Смерть Сильваноса*. Великий эльф Сильванос умирает, и его тело хоронят в хрустальной гробнице. Его сын, Сител, принимает власть над эльфами и приказывает начать строительство башни, Дворца Квинари, в память о своем отце. Все Сильванести считают смерть своего лидера завершением целой эпохи.

2150-2000 РС *Вырыт Торбардин*. Дворфы холмов отправляются в южные Харолисовые Горы и спустя некоторое время начинают строить себе новый дом. Торадин приходит в упадок, закрываясь от внешнего мира.

2308 РС *Родились Ситас и Кит-Канан*. У Сителя родились близнецы. Ситас был старше на несколько минут, чем Кит-Канан.

2192 РС *Сител убит*. Сител отправляется на аванпост своего сына, Кит-Канана для того, чтобы рассмотреть проблему полуэльфов. Сител случайно гибнет от рук людей, охотящихся на западных границах Сильванести. Начинается Братоубийственная Война.

2192-2140 РС *Братоубийственная Война*. Эльфы пытаются отбросить людей от своих границ, тогда как люди яростно сопротивляются этому. Полуэльфы вынуждены встать на одну из сторон, сражаясь брат против брата. Кит-Канан возглавляет военные силы эльфов и вынужден убивать своих родичей. В конце концов, Кит-Канан заключает перемирие с Эрготом.

2140-2100 РС *Разделение Сильванести*. Западные эльфы, пристыженные кровопролитием, которые они вызвали, решают самостоятельно вершить свою судьбу и становятся на путь социальных изменений. Западные Сильванести провозглашают свою независимость.

2128-2073 РС *Война Горы*. Приграничные споры между Торбардином и Эрготом выливаются в серию стычек.

2073 РС *Свиток Меча в Ножнах*. Кит-Канан договорился о подписании Свитка Меча в Ножнах, мирного соглашения между эльфами, дворфами и Эрготом. Эльфам предоставлялись большие и зачарованные лесистые территории, выступающие в роли буфера между дворфами и людьми. Эта земля была переименована в Квалинести и заселена недовольными западными эльфами. Их лидером был Кит-Канан. Эргот соглашался прекратить добычу металлов в Харолисовых Горах, а дворфы снимали торговые ограничения.

2072 РС *Выкован Молот Хараса*. Дворфы Торбардина выковали Молот Хараса, артефакт смертных, ставший воплощением образа бессмертного Молота Реоркса. Они подарили этот величайший дар Эрготу в знак примирения. Молот ознаменовал мир.

2050-2030 РС *Великий Поход*. Западные эльфы Сильванести мигрировали на свою новую родину, Квалинести.

2009 РС *Торадин Потерян*. Никто не может найти ворота великого города Торадина. Время поглотило его.

Эра Справедливости 2000-1000 РС (Эра Соламнийских Рыцарей)

2000-1900 РС *Мир и Пакс Таркас*. Эргот и все народы преуспевают. Кит-Канан укрепляет мир, убедив людей, дворфов, и эльфов объединиться для воздвижения крепости Пакс Таркас. Эта крепость становится монументом всеобщего мира. В Эрготе начинается справедливое и милостивое правление династии Квевалин.

1900-1750 РС *Восстания на Востоке*. На смену династии Квевалин в Эрготе приходят жестокие короли, которые начинают жестокое эксплуатирование королевства. После многочисленных оскорблений и повышения налогов восточные территории восстают. Небольшие, но жестокие сражения заканчиваются подавлением сопротивления.

1812 РС *Винас Соламнус возглавляет Имперскую Стражу*. Опытный командир, Винас Соламнус, занимает самый важный армейский пост в Эрготе.

1801 РС *Великое Восстание в Вингаарде*. Соламнус отправляется на восток с огромной армией, чтобы подавить восстание в землях Вингаарда.

1800 РС *Год Ожидания*. Соламнус исследует доводы восставших, пытаясь избежать резни. Он узнает о том, что именно развращенное руководство империи Эргота подталкивает отчаявшихся людей к восстанию. Соламнус и большая часть его армии присоединяются к повстанцам.

1799-1791 РС *Восстание Розы и Падение Эргота*. Народы восточного Эргота отнеслись к Соламнусу, как к спасителю. Соламнус терпеливо обучал свою армию, отправив обратно имперские силы. В 1791 РС Соламнус отправился в поход на юг к Далтиготу, перехитрив силы Эргота и осадив столицу. Император стал умолять о мире, в конце концов, даровав северным областям независимость. Соламнус присоединился к соглашению Свитка Меча в Ножнах, заключенного между дворфами, людьми и эльфами.

1775 РС *Созданы Соламнийские Рыцари*. После своего Деяния Чести, правитель Винас Соламнус создал рыцарский орден, который должен был сражаться во имя Добра. Орден был посвящен Паладайну, Кири-Джолиту и Хаббакуку - трем богами Добра. Соламнийские Рыцари Короны, Меча и Розы стали стражами мира.

1750 – 1300 РС *Рождение Наций*. Санкрист, Соламния и Истар возникают из независимых городов-государств. Соламния возвышается, а Эргот приходит в упадок. Сильванести закрывают свои границы окружающего мира.

1480 РС *Истар Становится Торговым Центром*. Из объединения городов-государств на востоке возникает Истар. Незатронутый недавними войнами Истар становится сердцем мировой торговли. Соламния становится основной военной силой, и мир смотрит на неё, как на хранителя мира.

1399-1010 РС *Замыслы Темной Королевы*. Королева Драконов со своими погребенными детьми начала плести новую интригу. Позвав на помощь людоящеров, она наполнила шахты Торадина яйцами драконов, которые люди считали редкими драгоценными камнями. Коллекционеры покупали яйца, которые начинали разбиваться в их домах. Владельцы яиц были пожраны вирмлингами (wyrmling). Спустя 350 лет эти яйца были рассеяны по всему миру. Через некоторое время, тысячи взрослых драконов вернулись на Кринн.

1060-1018 РС *Третья Драконья Война*. Армии драконов изливают свою ярость на окружающий мир, сначала атакуя приграничные области, но, в конце концов, направляясь к Соламнии. Добрые люди Ансалона оказываются под угрозой атаки с неба, едва цепляясь за жизнь. Мировое равновесие пошатнулось.

1020-1018 PC *Хума Губитель Драконов.* Молодой Соламнийский рыцарь Хума Губитель Драконов встретил и полюбил Гвиннет, таинственную эльфийку, которая на самом деле была серебряной драконихой, которую звали Сердце. Под руководством Паладайна они выковали первое истинное драконье копье и отправились в битву. Их победы сплотили других добрых драконов; они создали еще больше копий. В конце концов, сама Такхизис пала перед зачарованным оружием, и согласилась удалиться с Кринна, забрав драконов с собой. Хума и Гвиннет умерли после ухода Такхизис. Бакали – людоящеров – больше никто не видел.

Эра Силы: 1000-0 PC (Эра Ложного Бога)

1000 PC *Союз Хило с Соламнией*. Торбардин вновь открывает врата Торадина, выдворив оттуда огров. Благодаря близости к Истару, Торадин становится главным поставщиком металлов, монет и инструментов.

1100-800 PC *Доминирование Истар*а. Истарские торговые стандарты распространяются по всему миру. Истар становится духовным центром мира.

980 PC *Торбардин основывает Кайолин*. В благодарность за помощь во время Третьей Драконей Войны, Соламния дарует дворфам Торбардина права на выработку в Гранатных Горах. Дворфы основывают город Гранат и создают здесь королевство. Они называют свое небольшое королевство Кайолином.

967 и 948 PC *Торбардин создает Древо Жизни*. Торбардин начинает создание Захалакса, Древа Жизни, и Хиллоу, королевства дворфов холмов. Сильванести и Квалинести становятся еще более изолированными после войны.

910-870 PC *Огры возвращаются в Торадин*. Изгнанные огры объединяются, чтобы выгнать чужаков-дворфов из залов Торадина. Дворфы Торадина обращаются к своим Соламнийским союзникам для того, чтобы выдворить огров.

850-727 PC *Торговые Войны*. Истар агрессивно навязывает торговые пошлины соседним нациям, включая кендеров Балифора. Рассерженные кендеры начинают торговую войну. Спустя многие годы попыток военного воздействия и ведения тяжб против кендеров, Истар признает себя побежденным и подписывает соглашение, известное как "Кендерский Налог", освобождая кендеров от налогов и торговых пошлин.

673-630 PC *Конфликт Истара и Сильванести*. Истарская экспансия стала угрожать морским торговцам Сильванести. Несколько морских стычек привели к блокаде истарских портов. С помощью Соламнии, выступающей в качестве миротворца, эльфы вынудили Истар подписать Свиток Меча в Ножнах. Это подписание получило название Эльфийского Соглашения (Elfmeld).

530-522 PC *Войны Огров/Соглашение Дворфов (Dwarfmeld).* Огры из Халкистовых Гор стали угрожать торговым маршрутам между Истаром, Торадином и Соламнией. Дворфы Торадина объединились с Истаром и Рыцарями для того, чтобы отбросить захватчиков. Дворфы добавили свою подпись к Свитку Меча в Ножнах вместе с Истаром.

490-476 PC *Всадники Варваров/Великое Соглашение*. Соламния становится зависимой от истарской торговли, валюты и идеалов. Соламнийцы неоднократно заключают союзы с

восточным народом. Племена варваров в Восточных Дебрях (Estwilde), недовольные прохождение торговых путей Истара, начинают нападать на караваны. Истар называет варварские племена "язычниками, разбойниками и злодеями". Соламния присоединилась к Истару в войне против варваров. Соламния вновь подписывает Свиток Меча в Ножнах, на этот раз вместе с Истаром.

460 PC *Мир на Земле*. Истар господствует на Ансалоне в качестве центра коммерции, налогов и искусства.

280 PC *Истар провозглашает Мировую Справедливость*. Претендуя на роль духовного центра мира, Истар назначает первого Короля-Жреца. Соламния поддерживает стремление Истара распространить Добро на весь мир. В Сильванести стремительно растет негативное отношение к высокомерию Истара. Некоторые провидцы начинают замечать знаки грядущего Рока.

260-212 PC *Построен Храм Короля-Жреца*. Лучшие зодчие прибывают со всего мира в Истар для того, чтобы построить храм Короля-Жреца, который станет воплощением славы Истара.

250-100 PC *Развращение Правосудия – Отступление Эльфов*. Истар начинает наступать на независимость и каждого, кто не согласен с политикой и божественностью Короля-Жреца. Эльфы, испытывающие отвращение к высокомерию людей, удаляются в леса, прекращая всю торговлю с внешним миром.

118 PC *Провозглашение Манифеста Добродетели*. Король-Жрец объявляет, что Зло мира оскорбляет как богов, так и смертных. Создается суровый перечень злых деяний, и виновные отправляются на гладиаторскую арену. Жрецы Истара начинают терять доступ к заклинаниям высших уровней. Эти жрецы становятся основными сторонниками и прислужниками Короля-Жреца.

80-20 PC *Доминирование Истарского Духовенства*. Истар провозглашает себя центром религии, и все аспекты истарской жизни теперь требуют одобрения духовенства. Во время роста статуса истарского духовенства, волшебники преследуются, как противоестественные и непокорные колдуны. Жрецы теряют все свои чудесные способности.

19 PC *Осада Волшебства*. Под внушением Короля-Жреца, люди Кринна берут в осаду Башни Высшего Волшебства. Две башни чуть не попали в руки непосвященных. Не желая, чтобы неофиты высвободили всю ярость магии, волшебники уничтожают две башни. Страшась необузданной и неуправляемой магии, которая может вырваться на волю в случае уничтожения всех пяти башен, Король-Жрец гарантирует магам безопасный уход в изгнание, если они оставят оставшиеся башни целыми. Король-Жрец делает Истарскую Башню своей резиденцией.

6 PC *Указ о Контролировании Мыслей*. Король-Жрец заявил, что злые мысли должны приравниваться к совершенному злодеянию Жрецы использовали магов-отступников для наложения заклинаний *чтения мыслей* на каждого из жителей Истара. Устанавливается царство террора и дегенерации.

0 PC *Катаклизм*. Король-Жрец пытается стать богом и управлять другими богами. Он использует их дары миру для того, чтобы контролировать их. Боги приходят в ярость.

Истинные жрецы исчезают с лица земли. Боги посылают 13 знаков, чтобы предупредить людей о надвигающемся Катаклизме. Соламнийскому Рыцарю, Лорду Соту, дается шанс спасти Кринн от Катаклизма, но он отказывается от него. На тринадцатый день зимних праздников небо вспыхивает и с небес падает огненная гора. Она увлекает Истар в пучины океана.

Эра Тьмы: 1 - 383 AC (Эра Драконов)

1-300 AC *Теневые Годы*. Мир изменился. Поднялись новые горы; старые – обрушились; возникли моря. Голод и чума распространились по миру. Кринн стал местом недоверия и ненависти. Каждая раса стала обвинять другие народы в несчастиях мира. Все Добрые жрецы, рыцари и маги вынуждены скрываться.

3-140 AC *Темная Королева находит Истар*. Храм Истара не был уничтожен, а был просто отправлен в Бездну, где его и обнаружила Такхизис. Несколько лет она обдумывала открывающиеся перед ней возможности, посылая агентов на поверхность Кринна для того, чтобы использовать свой шанс.

39 AC *Война Врат Дворфов*. Люди и дворфы холмов Кзак Царота отступают на юг, ища спасения в Торбардине. Горные дворфы закрывают ворота и встречают беженцев мечами и копьями. Злой маг Фистандантилус строит магическую крепость Заман в тени гор. Оттуда он ведет войну с Торбардином. Когда его поражение становится очевидным, он уничтожает свою башню с помощью заклинаний, в результате чего возникает Череп.

141 AC *Камень Установлен*. Используя Камень Основания из разрушенного Храма Истара, Такхизис открывает врата, ведущие назад на Кринн. Она выносит Камень из Кровавого Моря и устанавливает его в уединенной долине Нераки. Там вырастает темное подобие Храма Истара.

142-152 AC *Пробуждение Драконов*. Около десяти лет Темная Королева скрытно скиталась по земле. Она погружалась в отдаленные подземелья и глубины Кринна для того, чтобы найти и разбудить злых драконов, приготовив их к исполнению своих темных замыслов. Потом она возвращается в Нераку, а оттуда уже к себе домой, в Бездну.

157 AC *Берем Находит Камень*. Молодой охотник Берем и его сестра Джесла натыкаются на Камень Основания. Берем замечает драгоценности, усеивающие камень, и выковыривает одну из них. Джесла пытается отговорить его это от этого. Они начинают бороться, и Джесла ударяется головой об Камень Основания. Она умирает. Испуганный Берем убегает, спрятав драгоценность в карман своей туники. Камень срастается с человеческой плотью. Душа Джеслы оказывается заключенной в Камень Основания, занимая пустоту, вызванную похищением камня.

210 AC *Такхизис понимает, что Врата закрыты*. Из-за того, что Камень Основания неполон, Такхизис больше не может использовать его в качестве врат. Она пытается узнать причину бездействия камня. Вскоре она находит Берема и узнает о его поступке.

287 AC *Драконьи Яйца похищены*. Злые драконы нападают на жилища Добрых драконов и похищают их яйца. Они прячут яйца в дымящихся горах, именуемых Властителями Судеб.

296 AC *Клятва*. Такхизис пробуждает Добрых драконов и выдвигает ультиматум. Они должны будут не вмешиваться в войну, которую планирует развязать Такхизис, или их яйца будут уничтожены. Зная, что они не смогут высидеть новые яйца до следующего столетия, драконы клянутся не вступать в наступающую войну. Такхизис обещает им вернуть яйца после окончания войны.

300-320 AC *Агенты Зла*. Такхизис посылает тайных служителей и последователей для того, чтобы найти вечного человека. Она нуждается в нем для того, чтобы открыть ворота и проникнуть на Кринн. Берем скрывался от Такхизис в Тарсисе, Бартере и Торбардине. В конце концов, он был схвачен Дергарами и брошен в темницу. Тем не менее, камень поддерживал Берема в течение пятидесяти лет, проведенных во тьме. В этих подземельях даже Такхизис не могла найти его.

332-340 AC *Драконы объединяются; появляются Владыки Драконов*. По указанию своей королевы, Злые драконы заключают отвратительный союз с людьми и огрями. Эти варвары и грубые огры становятся командирами и повелителями драконов. Повелители Драконов, как их теперь называют, проявляют свою готовность и желание издеваться над своими собственными воинами, так же, как и над своими врагами.

337 AC *Оплот и Восточные Дебри захвачены*. Облако тьмы из Нераки накрывает близлежащие земли. Такхизис делает окруженный лавой Оплот своим главным портовым городом. Злые люди и гуманоиды Восточных Дебрей становятся воинами армии Темной Королевы.

341 AC *Драконьи Армии предлагают союз*. Драконьи армии предлагают союз землям Керна, Кхура, Блода и Пиратским Островам. Предложение было принято всеми, так как отказ означает смерть.

342 AC *Созданы Дракониды*. Такхизис обучает темного мага и жреца Зла церемонии создания драконидов. Извращая похищенные яйца добрых драконов, маг и жрец создают армию драконидов из одного яйца. Первыми были созданы баазы и капаки; бозаки, сиваки и аураки появляются позже.

343-347 AC *Зло собирает силы*. Такхизис и ее генералы обучают армию человеческих бандитов и головорезов, гоблинов, хобгоблинов и огров. Среди войск Зла правит жестокость, и самые слабые гибнут в схватках. В конце концов, Такхизис решает, что ее войска готовы к войне.

348 AC *Начинается Война Копья*. Весной Драконьи Армии выступают на восток из Халькистовых Гор к Нордмаару и Балифору, сокрушая все на своем пути. Сильванести принимают эмиссаров Повелителей Драконов, которые убеждают их в том, что эльфам можно не опасаться за безопасность своих земель.

349 AC *Сильванести Преданы*. Воодушевленные победами, драконьи армии поворачивают на юг для "обычного патрулирования" и атакуют северные границы Сильванести. Потери значительны с обеих сторон. Эльфы заманивают своих врагов в засады. Такхизис бросает оставшиеся войска в бой, и границы леса подвергаются опустошению. Лишенные поддержки эльфы отступают к Сильваносту, где у них появляются неплохие шансы отбить атаку Тьмы. Тем не менее, вмешивается Король Лорак, обладающий Глазом Дракона из Истара, артефактом, который он забрал из погибшего города перед Катаклизмом. Лорак приказывает

эльфам эвакуироваться. Эльфы отступают на кораблях, направляясь в Соламнию и Квалинести.

В последний день года драконьи армии вплотную подходят к Сильваносту. После этого Лорак приказывает Глазу уничтожить драконов. Тем не менее, Змей, злой дух, заключенный в Глазе, захватывает власть над Лораком. Эльфийский король сходит с ума. Глаз Дракона переносит все его ночные кошмары на землю, которую он так любил. Земля Сильванести превращается в бесконечный кошмар. Драконьи армии покидают леса, которые стали опасными и бесполезными.

350 AC *Зло перевооружается*. Зализывая свои раны, драконьи армии восстанавливают свои силы за счет злобных существ, земли которых они захватили. Такхизис контролирует весь восточный Ансалон, за исключением Сайфхума (Saifhum). Минотавры Митаса и Котаса преследуют беженцев из Сильванести.

351 AC *Зло поворачивает на Запад*. С приходом весны, драконьи армии начинают нападать на восточные границы Соламнии. Синяя армия наносит удар по Даргаардским Горам при поддержке гоблинов. Соламнийские Рыцари, находящиеся в замешательстве, не смогли отразить нападение. Синие оккупировали Каламан, Хинтерлунд и Найтлунд (Nightlund). Они пробиваются к границам Равнин Соламнии и Гаардлунда.

Лемиш предает людей, открыв дверь драконьим армиям на юге для беспрепятственного входа в Соламнию. Тем не менее, дворфы Кайолина, доказывают могучим драконьим армиями неприступность своих бастионов. Осенью Рыцари начинают реагировать на происходящие события, и Соламния начинает укрепляться. Красная Армия пересекает Новое Море и Равнины Абанасинии. Варвары отступают перед их ударами, и война переходит в предела Квалинести.

Эльфы Квалинести отступают, присоединяясь к своим родственникам в Южном Эрготе, но задержав при этом наступление врага. Драконьи армии выступают против Торбардина, королевства дворфов, осаждая его северные ворота.

Фланг Синей Армии делает бросок на юг вокруг Нового Моря к Тарсису и Пыльным Равнинам. После этого они выступают к Харолису, чтобы отрезать дворфам все пути к отступлению. К концу года большая часть Ансалона уже лежит в тени драконов.

352 AC *Совет Белокамня*. Представители выживших народов собираются на Санкристе на Поляне Белокамня и заключают нелегкий союз. Вновь открывается секрет драконьих копий, и это могущественное оружие снова начинает коваться.

С приходом весны Синяя Драконья Армия осаждает Башню Верховного Жреца в Палантасе. Рыцари отражают все атаки, впервые используя заново выкованные драконьи копья.

Тайный отряд наносит удар по Оплоту и обнаруживается причина невмешательства в войну Добрых драконов. С помощью серебряного дракона Д'Аргента и медного дракона Камбола, тайному отряду удается спасти яйца добрых драконов. Добрые драконы немедленно вступают в войну.

Летом армии Белокамня переходят в наступление. Они отбивают большую часть захваченной Соламнии. Драконьи армии отвечают ударом пяти летающих цитаделей. Но

драконьи союзы и завоевания уже выскальзывают у них из рук. Осада Каламана силами Белокамня становится началом конца.

Освобожденный после многих лет заключения в королевствах дворфов, Берем, вечный человек, появляется вновь. Такхизис отправляет агентов для того, чтобы найти и схватить его. Таким образом, она пытается открыть врата Бездны и привести с собой на Кринн ужасающие армии демонов, чтобы усилить слабеющие драконьи армии. Но Берем постоянно ускользает от неё.

Силы Белокамня делают отчаянный бросок через Восточные Дебри и атакуют долину Нераки, цитадель мощи Такхизис. Герои Копья, волей судьбы находят Берема и так же отправляются к Нераке. В то время, как силы зла пытаются сплотиться вокруг полуразрушенного Темного Храма, Берем воссоединяет драгоценный камень с Камнем Основания. Храм наконец-то полностью воссоединяется с духом Джеслы, с которым он был частично связан до этого, и восстанавливается. После этого, дух Джеслы покидает Камень, и Храм начинает рушиться. Так были уничтожены врата Такхизис.

Зло обращается против самого себя. Слабый союз сил Зла гибнет в борьбе за упавшую корону власти. Война Копья приближается к концу.

353 AC *Война Копья завершается*. Прежние армии Темной Королевы разбиваются на части и отступают в отдаленные уголки Ансалона. Драконы, скрываясь от своих противников, заселяют земли с неприятным для них климатом. Они начинают слабеть.

353-357 AC Уничтожение Врага. Войска Белокамня продолжают очищать земли, сокрушая последние оплоты тьмы. Даже после уничтожения последних остатков сопротивления, драконьи армии занимают значительные области центрального, восточного и южного Ансалона.

356 AC *Властелин Прошлого и Настоящего*. Рейстлин Маджере и его брат Карамон используют устройство для путешествия во времени, чтобы отправиться в прошлое. Они попадают в развращенный Истар, намереваясь изменить историю и бросить вызов самой Темной Королеве. Рейстлин становится одним целым с Фистандантилусом. Он отправляется в путешествие сквозь пространство и время, чтобы попасть в Бездну, надеясь сокрушить Королеву Драконов.

357 AC *Война Синей Леди*. Синяя Леди, одна из наиболее сильных и безжалостных Повелителей Драконов, заключает ужасный союз с рыцарем смерти, Лордом Сотом. Вместе они ведут драконью армию из Нераки и, с помощью летающей цитадели, атакуют северную Соламнию.

Они осаждают Палантас, но их усилия тщетны. Синяя Леди и Лорд Сот были побеждены.

358 AC *Закрытие Врат Ада*. Рейстлин Маджере приносит огромную жертву для того, чтобы предотвратить возвращение Темной Королевы Такхизис. Он жертвует своей жизнью для того, чтобы закрыть врата в Бездну. Его брат, Карамон, и все Герои Копья, оплакивают гибель великого мага.

358-369 AC *Смена Стражи*. Новое поколение Рыцарей трудится во имя восстановления мира и помогает израненным и измученным народам. На смену Героям Копья приходят новые герои.

История Кринна

Много лет ушло на составление этого свитка, бесценного для мирового просвещения. Многочисленные переписчики проводили бессчетные часы над пожелтевшими манускриптами, древними свитками и дощечками с записями. Недавно найденные глиняные таблички из Кхура с древними Истарскими летописями, так же вошли в данный документ. Хотя эта работа далека от завершения - и возможно никогда не будет закончена - на сей день она воплощает в себе труды самых светлых умов Ансалона. Только Астинус из Палантаса вежливо отказался помочь в составлении этого тома. Но при этом, Астинус с вежливой улыбкой согласился открыть для нас анналы Великой Библиотеки.

Мы стремились быть точными и беспристрастными в отношении каждого события и открытия, сделанного нами на протяжении всего нашего пути. Хотя нам не раз казалось, что наши традиционные представления об истории являются обманчивыми, мы старались подходить к своим сомнениям с осторожность. В некоторых особых случаях мы решали добавить новые откровения к истории Астинуса. Читатель может сам решать – стоит ли принять или отвергнуть их. Мы не хотели бы кого-то обидеть, но необходимо еще раз напомнить читателю о том, что история не является точной наукой. История основывается на интерпретации прошлых событий, основанной ни личном опыте и предубеждениях историка. Многие откровения и изменения, встречающиеся в этом документе, основываются на двух ранее неизвестных источниках. Рыцарские Анналы, недавно обнаруженные в могиле Хумы в Южном Эрготе, описывают историю Соламнийского Рыцарства в Эру Силы. Схожим образом, глиняные таблички Истара, найденные в выжженном солнцем Кхуре, проливают свет на историю Истара начиная с Эры Света и заканчивая 200 PC.

До того, как мы перейдем к самой истории, мы хотели бы остановится на происхождении и прошлом, пожалуй, самой исторической фигуры Ансалона: Астинуса Палантасского.

Астинус, Ученый и Загадка

Существует множество предположений относительно того, кто такой этот таинственный ученый, Астинус из Палантаса. Очевидно, что он работает над своей летописью еще со времен Катаклизма. Некоторые истории рассказывают о том, что он жил в пыльной библиотеке Палантаса еще до Катаклизма. И никто не верит в то, что он покинет её в ближайшем будущем. Он кажется все таким же человеком, каким он был много лет назад, и ничуть не стареет.

Неподтвержденные слухи рассказывают о том, что он вечен, бессмертен, или даже принадлежит к числу богов (возможно, это Зивилин, который связан со всеми аспектами жизни Кринна, или Гилеан, хранитель знаний). Но отбросив слухи в сторону, вы увидите то, что, в конце концов, узнали мы, ученые.

В действительности было время, когда Астинуса не было с нами. Нет никаких упоминаний о нем в Эру Мечтаний, и сам его "Иконохронос" ссылается на работы более древних историков: эльфийского барда Квивалина Сота и первого короля Истара, Картая Паха.

Далее, мы знаем, что Астинус обладает Шаром Проходящего Времени, мистическим артефактом, подаренным ему Властелином Прошлого и Настоящего. Возложив руку на этот шар, человек может путешествовать по земле в облике духа, выискивая самые героические деяния и записывая великие подвиги, которые сплетают гобелен истории. Очевидно, что именно этим и занимается Астинус.

Дальнейшие наши исследования показали, что исторические знания Астинуса и его железная воля позволяют ему использовать этот мистический шар для того, чтобы путешествовать по самой Реке Времени. Таким образом, Астинус мог видеть прошлые события так, если бы они происходили в настоящем. Тем не менее, чем дальше во времени находится событие, тем меньше вероятность того, чтобы дух Астинуса сможет найти дорогу к своему смертному телу. Мы знаем, что никто, за исключением Астинуса, не использовал шар таким образом, и даже он сам исследовал только те события, которые находились на расстоянии тысячелетия или двух от наших дней. Но даже, несмотря на это, подобные предположения позволяют объяснить его подробные описания событий, происходивших до Катаклизма, а так же апокрифические упоминания о том, что происходило многих тысячелетий тому назад.

Существует три теории, объясняющие долговечность Астинуса. (Сам он воздерживается от комментариев). Во-первых, есть те, кто предполагает, что он является аватаром, то есть правой рукой одного из старых богов Кринна (Зивилина или Гилеана). Подобные теории характеризуются неверием в то, что простой смертный мог бы достичь того, чего достиг Астинус. Возможно, они и правы.

Во-вторых, некоторые полагают, что Астинус - это не отдельный человек, а целая служба, в которой историки последовательно замещают друг друга. В сказаниях говорится, что во времена Эры Мечтаний существовала раса ученых драконов, именуемых Астини. Некоторые говорят, что в Астинусе течет кровь драконов, и поэтому он, так или иначе, вечен. Возможно, он является одним из представителей общества, состоящего из династии людей с драконьей кровью.

Третья теория принадлежит нам. Мы заметили, что Астинус кажется нестареющим. Мы никогда не видели его с бородой или с волосами на лице и подозреваем, что их никогда и не было. Это позволяет нам предполагать, что он является или эльфом или обладает эльфийской кровью (последнее более вероятно, так мы не видим никаких намеков на острые уши). Если в его жилах течет кровь этой невероятно долговечной расы, то его кажущееся бессмертие можно было бы объяснить, как, впрочем, и его любовь к одиночеству и бесконечное терпение в отношении медленного хода времени. Одно мы знаем точно – без трудов этого знаменитого историка, Кринн и наши свершения были бы гораздо беднее.

Сотворение Кринна

До начала всего был Хаос - без формы и без какой-либо цели. Сводящая с ума тишина окутывала клубящиеся туманы. И в этот Хаос вступила мысль, а вместе с мыслью, живое существо. И это был Верховный Бог. И мысли множились. Их было много, но все они были одним целым. Верховный Бог двигался через Хаос, и порядок возникал там, где ничего не было, различные существа обретали форму в бесформенности, а цели наполняли бессмысленность. Та-Которая-Была-Многими решила сделать это так, и, соответственно, Верховный Бог изменил свои планы. Он и Она создали слова и мысли и сохранили их в

своей памяти. Когда, наконец, работа была сделана, Верховный Бог, решил найти тех, кто поможет ему в деле творения.

Верховный Бог отправил зов в миры, лежащие Извне, называя слова из плана создания. И он услышал ответ. Ему ответили двое начал: свет и тьма. Они были полностью противоположными друг другу и неразрывно связанными, являясь двумя половинками одного целого. Эти боги, которые были младшими существами в Извне, ответили на зов, потому, что они могли стать здесь более великими. Они должны были быть Матерью и Отцом нового творения, Королем и Королевой величия. Это были Паладайн и Такхизис.

Однако, Верховный Бог пристально посмотрел на них, и увидел их вечное противостояние: хотя ни один из них не мог жить без другого, они боролись и сражались друг с другом так, если бы стремились поглотить друг друга, как будто потребляя друг друга. Верховный Бог задумался: Кому же передать планы относительно творения? Ни один из этих младших богов не был единым. Верховному Богу было необходимо равновесие для того, чтобы заполнить пустоту между ними, помешать им пожрать друг друга, и сотворить то, что он хотел создать.

Верховный Бог заглянул в иные реальности: они искали Пустоту; он искал Время; она искала Пространство; они стремились найти того, кто находился бы равновесии, кто мог бы позволить плану творения наполнить его или её сущность, тем самым, став родоначальником нового мира. И, заглядывая в глубины времени, Верховный Бог нашел одно такое существо. Только один человек во всех временах и местах был настолько подходящим. Он был существом, а не богом, но он имел божественный потенциал.

Из Хаоса и из Времени Верховный Бог вызвал писца Гилеана. Ему были даны планы творения, планы именующиеся Тобрил. И этот человек стал планом, и план был всем, чем был он. Знание всего творения сделало его богом.

Затем, считая свою задачу выполненной, Верховный Бог отбыл в Пустоту, в царства, лежащие за пределами знакомого богам мира. Три других бога обсудили план творения и согласились с тем, что он был хорош и закончен. Но они нуждались в помощи для того, чтобы выполнить его. И потому они вместе произнесли и назвали имена, и на сей раз им ответили многие. Так пришел Маджере, который воплощал в себе надежды и мечты будущего мира; Чизлев, которая являлась природой; Сиррион, преображающее пламя; Реоркс, кузнец; и Мишакаль, которая была жизнью и состраданием. Владычица Тьмы последней закрыла свои зеленые глаза, поскольку она жаждала Короля для себя.

Новые боги осмотрели сферу и план, который был Гилеаном, и они увидели, что он хорош и полон. Но они не знали, как усмирить Хаос. Было решено, что появятся новое время и место. Времена начнутся снова, и духи будут созданы для того, чтобы созерцать их ход.

Тогда Реоркс, наиболее великий из прибывших богов, сказал, "Я придам форму Хаосу для нас, и все вы поможете мне. Отдайте мне частичку себя, и я создам нужный инструмент". Так, воспользовавшись сущностью других богов, Реоркс сотворил могущественный молот. Этим молотом он ударил по Хаосу. И он замедлился. Снова и снова он бил по Хаосу. Благодаря огням Сирриона он изменил его. И пока он работал, искры вылетали из-под его молота, и освещали сферу. Это были звезды.

Затем Реоркс создал дома для богов, по одному для каждого из них и для тех, кому суждено было прийти позже. Они стали созвездиями, планетами, и лунами. Потом, он сотворил мир,

выковав шар, который должен был быть Кринном. Он сделал его и повесил на небесах, чтобы тот остыл.

Затем, к Сотворению присоединились другие боги. Паладайн и Такхизис вместе направляли Реоркса в создании различных земель, разделению моря и суши, света и тьмы, небес и земли. После этого боги-помощники одарили мир своими дарами. Чизлев посадила растения и деревья, как на земле, так и в воде. Сиррион даровал флоре бесконечное разнообразие и изменяемость. Мишакаль дала растениям красоту и сделала их плодородными, чтобы они могли разрастаться. А Маджере дал им порядок и цель, чтобы они смогли обогатить мир.

Паладайн сказал " Нам нужны существа, которые радовались бы созданному нами миру". И потому Чизлев взяла глину мира, чтобы эти существа были едины с землей, и вылепила существ по облику и подобию Короля и Королевы богов. Это были ящерицы и змеи, и вирмы всех размеров и форм. Черепахи и левиафаны заполнили моря. Большеноги, зубастые люцианы, рогатые джаггернауты, и гигантские животные заселили землю. Пернатые и крылатые летуны обрели небеса. И потом боги решили отдохнуть.

Война всех Драконов

Боги обдумывали, какое существо должно управлять их миром. Такхизис сказала, "Давайте сделаем правителей по нашему собственному образу и подобию, чтобы они знали своих создателей и повиновались нам". "Да", сказал Паладайн, "Давайте сделаем их по нашему образу и подобию, чтобы они познали сострадание и научились любить нас". И они объединили свои силы. Из их сущности и их страстей Паладайн сотворил пять цветных нитей элементальной ярости. Он сплел из этих нитей пять душ огромной мощи. Реоркс создал пять оболочек, сделанных из металлов Кринна, для этих пяти детей. Он сделал их из основных металлов земли: железа и меди, никеля и свинца, и олова. И в этих оболочках воплотились пятеро первых детей, и Мишакаль дала им возможность размножаться. Но они были непослушными детьми, все эти драконы, за исключением медного дракона, который был верным и честным. Затем боги решили рассказать своим детям-драконам о богах и о жизни богов. Боги создали людоящеров, бакали, для поклонения и повиновения этим пяти, чтобы те смогли лучше понять, как им сами следует поклоняться и повиноваться богам.

Мир принадлежал этой пятерке. Это было время змей и могущественных ящеров. Тем не менее, дети-драконы не повиновались богам. Поэтому боги заморозили землю и разорили мир, и многие из его обитателей умерли для того, чтобы эти пятеро смогли осознать потерю. Но Чизлев и Сиррион, жалевшие своих созданий, научили этих существ использовать меха и огонь. И расы Кринна выжили.

Теперь Владычица Тьмы оценила дух своих пяти детей. Она увидела их силу духа и их решимость. Она увидела их огромную мощь, и возжелала, чтобы эти пятеро принадлежали исключительно ей. И эта алчность засела у неё в сердце, став темным, гноящимся нарывом. Когда она вскрыла этот нарыв, там оказался её брат по духу, темный и скрытый гнойник. И Владычица Тьмы назвала его Моргионом.

“Помоги мне, брат мой”, прошипела она. “Помоги мне сделать этих пятерых моими и только моими”. Темный брат Такхизис кивнул и улыбнулся, так как их мысли и желания были одинаковыми. Владычица Тьмы отправилась к пятерым драконам и нашептала ложь в их уши. “Ваш отец боится вашей силы. Он хочет уничтожить вас!” Моргион парил в тенях и шептал, ”Ваш отец жаждет вашей славы. Он хочет поработить вас!” Пятеро драконов рычали

и огрызались на ложь, проникающую все глубже и глубже в их души, до тех пор, пока она не отравила их сердца. ”Мы преданы” закричали они. ”Но он никогда не поработит нас; лучше стать изгнанниками, чем быть столь ненавидимым нашим собственным отцом”. Темная рука Моргиона захватила и развратила их души. Они все поклялись в верности своей матери, покинув своего отца, за исключением медного дракона, который приводил доводы в пользу их короля. Но никелевый дракон совратил своего медного брата умной речью. После этого и медный дракон согласился последовать за своими братьями в темноту.

Моргион извратил и сломил дух драконов, испортив и лишив блеска металлы, из которых они были сделаны. Таким образом, были рождены хроматические драконы. Железо стало красной ржавчиной, яростной и горячей. Медь стала синей, как грохочущий шторм. Никель превратился в ядовитую зелень, напоминающую змею. Свинец почернел, запятнанный и отмеченный своим жестоким и ядовитым языком. И олово стало белым, хрупким, как укус мороза. Злой смех Владычицы Тьмы эхом разнесся по небесам. Услышав этот смех, Паладайн понял, что именно она сотворила. Он был очень опечален утратой своих детей. Проклиная имя своей королевы, он ушел.

Маджере, видя боль Паладайна, разработал свой план. Он послал Реоркса и Мишакаль для того, чтобы успокоить короля богов. "Ну, не огорчайся, " гремел Реоркс, " я сделаю нечто невообразимое для того, чтобы утешить твое опечаленное сердце. Я сделаю для тебя пять памятников твоим пяти утраченным детям, чтобы ты мог помнить их такими, какими они были". "Да, дорогой", шептала Мишакаль, " Вместе мы сумеем сотворить чудо, так что наша утрата, обернется удачей для вселенной".

И вместе они выковали пять драгоценных статуй – золотую и серебряную, бронзовую и латунную, и, наконец, медную, в память о драконе, который мог бы спастись, если бы не ядовитый язык его брата. Когда Паладайн увидел эти статуи, его сердце радостно застучало и наполнилось любовью. И чем дольше он глядел на Мишакаль, тем сильнее разгоралась его любовь и, наконец, она стала подобна огненному вихрю. Тогда Реоркс раскалил добела свой молот в огне любви Паладайна. Он ударил им по металлу, и пять статуй задрожали и ожили. Таким образом, эти пять драконов, очищенные от скверны, были рождены благодаря пылкой любви их родителей. Именно так возникли добрые драконы.

"Предательство!" прошипела Владычица Тьмы Такхизис. Её слюна проделала дыру в Пустоте, и Хиддукель, обернувшись двухголовым змеем, ответил на вызов. "Это истинно так, моя королева. Твоя величайшая любовь была предана. Призови теперь моего брата, который был изгнан в Пустоту Извне, ибо его преданность тебе истинна и бессмертна". Темная Королева произнесла магические слова, и на них ответил козлоголовый бог предательства, а вместе с ним пришла тьма. Так Чемош начал создавать на Кринне непобедимую армию для своей Королевы.

"Месть!" вскричала Королева, и вселенная зарычала. Земля растаяла, и из кипящего ада появился черный бог ненависти. Новый бог. В этом вулканическом существе Темная Королева нашла ответ на свою нечестивую страсть. Это был бог мести – Саргоннас.

"Позвольте нам начать войну!" проревел он. И Владычица Тьмы вторила его крику. Так Кринн погрузился в пучину войны. Такхизис, её драконы и боги Зла бились с Паладайном, богами Добра и Добрыми драконами. Эта война была ужасна, и она опустошала Кринн. Моря кипели. Леса горели. Земля раскалывалась. Многие существа Кринна были

уничтожены во имя печали Паладайна и ревности Такхизис. Все превратилось в прах, и лишь немногим живым существам удалось скрыться в недрах земли.

И когда боги увидели степень разрушений, нанесенных их драгоценному творению, они испытали ужасную боль. Боги прекратили борьбу и отступили для того, чтобы успокоить свои раскалывающиеся от муки сердца. Каждый бог отправился к своим товарищам: Светлые к Светлым, Темные к Темным, а Серые – к Серым. И там, в своем уединении, они жили и размышляли о том, как восстановить разрушенное. Новые союзы заключались в это тихое и спокойное время, и в сердцах рождалась новая любовь.

И от этой любви рождались дети, призванные заполнить пустоту. У Паладайна и Мишакаль родились братья-близнецы – Кири-Джолит, бог правосудия, и Хаббакук, бог радостей жизни. Когда они родились, зазвучала прекрасная песнь сотворения, и ей ответил смех Хаббакука. Его смех распространился по миру и наполнил собой песню, в результате чего родился Бранчала, впоследствии ставший его товарищем и неизменным спутником.

У Такхизис и Саргоннаса родилась темпераментная девочка, Зебоим, хозяйка бурь, погоды, и темных морей. Она была так же капризна, как её отец, и столь же жестока, как и её мать. Гилеан так же возжелал обрести спутника и попросил совета у своей тени. С помощью Чизлев Гилеан создал себе брата и друга из своей тени. Он стал древом жизни - Зивилином. И Чизлев вышла замуж за Зивилина. Только у Сирриона не было подруги. Решив изменить это, он создал статую из самого прекрасного алебастра и украсил ее драгоценными металлами и камнями. И когда она была полностью закончена, он обнял её, и огонь, пылающий в его груди, согрел камень. Так появилась Шинаре. Но её трудолюбивый и прагматический характер вступил в противоречие с нравом скульптора. Они продолжают ссориться, и по сей день.

Вместе с Зивилином Гилеан предложил заключить перемирие – перемирие между Тьмой и Светом. Следуя ему, боги восстановили Кринн. Каждый бог сделал перерожденному миру подарок из той сферы, которой он владел. Так началась эпоха перерождения.

Война всех Святых

Мир был создан заново. Саргоннас сжег весь мусор, а Реоркс преобразил горы и долины. Чизлев заново одела землю в мантию из зелени и охры, деревьев и цветущих растений и всевозможных фруктов. С помощью музыки жизни Бранчалы, древесины деревьев Чизлев и земли Кринна, Хаббакук создал существ, которым суждено было жить в новом мире. Он сотворил птиц для неба и рыб для морей. Он так же породил домашних и диких зверей. Затем Маджере прикоснулся к упавшим листьям и хворосту, оживил их, и они стали садовниками мира: насекомыми. Кири-Джолит наделил сердца существ силой, сделав их сильнее для того, чтобы они могли выстоять перед бедствиями, и Мишакаль благословила их для того, чтобы они могли давать жизнь. А Зебоим наполнила воздух бурями, очищая сушу и смывая остатки прежнего мира на дно своих темных морей.

Паладайн создал небесный свет для того, чтобы растения могли расти, а Такхизис соткала черную шаль ночи, чтобы существа могли отдохнуть и сопротивляться свету. Гилеан даровал всем существам знания относительно их самих, а Зивилин дал им мудрость для того, чтобы они могли воспользоваться этими знаниями. И только трое злых богов не сделали ничего, чтобы усилить мир. Вместо этого они сотворили боль и страдания, которые, по их словам, должны были научить мир покорности. Паладайн не отказался от их дара, так как он

знал, что с помощью тяжелых испытаний народ Кринна сможет достичь величия. Моргион подарил миру боль и болезни, Хиддукель – жадность и гордыню, Чемош – смерть. Но даже с этими проклятьями мир стал совершеннее, поскольку смерть научила существ ценить каждое мгновение жизни.

Для того чтобы гарантировать то, что мир никогда больше не узнает разрушений, подобных тем, которые были вызваны Войной всех Драконов, боги ослабили драконов. Теперь им требовался отдых после применения их разрушительных способностей.

Звездное рождение смертных

И, наконец, когда все было сделано, боги замолчали. Но, внезапно, на небесах зазвучал величественный поющий хор. Только после этого боги поняли, что звезды обладают своей собственной жизнью и во многом схожи с самими богами. Оказалось, что они являются частичками богов, которые вылетели из-под молота Реоркса, когда тот усмирял Хаос.

И тогда боги забыли свою клятву не воевать в своем новом мире. Они начали битву за власть над этими звездными духами. Боги света хотели воспитать духов и научить их пути праведности. Боги тьмы хотели поработить духов, сломить их и заставить поклоняться себе. А боги сумерек стремились добиться только равновесия, пытаясь дать духам возможность и мудрость выбирать свой собственный путь.

Саргоннас рычал, что боги тьмы никогда и не перед кем не склонятся. Кири-Джолит настаивал на защите справедливости. И так сформировались основные лагеря противников. Снова вспыхнула война на небесах и на самом Кринне. Ветра и волны, мороз и пламя нанесли огромный вред изможденному миру. Только возвращение Верховного Бога спасло мир от повторного разрушения.

Настолько ужасны были разрушения, что боги света и тени были поражены и опечалены. Они поклялись, в том числе и Верховному Богу, никогда не развязывать войну в этом мире. Тем временем, Верховный Бог нашел решение проблемы звездных духов. Каждая семья богов обязывалась сделать один подарок звездным духам. Боги Света и Добра даровали им жизнь, предоставив духам физические тела, что должно было позволить им властвовать над миром и сделать их более похожими на самих богов. Боги света надеялись, что духи принесут на землю мир и станут на путь праведности.

Боги Тьмы и Зла даровали духам смертность, и теперь духи начали испытывать голод и жажду, усталость и беспокойство, начали болеть и, в конце концов, умирать. Боги Тьмы надеялись, что духи отдадут свою свободу Такхизис в обмен на избавление от их страданий.

И, наконец, боги Сумрака и Равновесия дали духам свободу воли. Теперь духи могли сами выбирать путь, которому следовать. Боги Равновесия надеялись, что таким образом духи смогут поддержать Равновесие во вселенной. После этого каждой семье богов надлежало придать форму духам по своему разумению. Боги Добра создали эльфов, сделав их тела из лесных деревьев. Стройные, одинокие и долгоживущие, эльфы были едины с природой. Они обладали жизненной силой, способной изменять мир согласно их воле. Народ эльфов был создан для того, чтобы изменять мир, самостоятельно при этом практически не изменяясь.

Боги Зла создали огров из костей мира. Этот народ обладал выносливостью, красотой и холодностью камня. Огры были созданы для того, чтобы повелевать и порабощать, получая

указания от Такхизис и других богов Зла. Боги Равновесия создали людей, изготовив их из глины и воды Кринна. Люди были изменчивыми и непостоянными. Этот короткоживущий народ обладал огромным потенциалом для Добра или Зла, и огромной свободой выбора. Их краткие жизни на Кринне определяли быстроту их действия, которая часто казалась необдуманностью. Люди приводили в движение маятник истории, и, таким образом, создавали динамическое равновесие мира.

И, наконец, Верховный Бог создал Детей Кринна – защитников животных и богатств мира. Верховный Бог сотворил кентавров и сатиров, пегасов и грифонов, единорогов и химер. И они, также, обладали свободой выбора своих путей. Они решили, как и подсказывала им их природа, защищать свои земли. Таким образом, в мире восстановилось равновесие, и Кринн, как мы знаем, ожил.

Появление последних богов

Но на этом Эра Рождения Звезд не закончилась, так как необходимо было создать еще трех богов. Для того чтобы закрепить соглашение относительно прекращения всех войн на Кринне, каждая семья богов согласилась родить и вырастить ребенка, который станет кровным братом детей, рожденных другими семьями. А поскольку их войны принесли вред Кринну, боги согласились, что эти кровные братья благословят мир Кринна своим рождением.

Благословением, дарованным Кринну этими тремя богами, стала магия. У Паладайна и Мишакаль родился сын света, Солинари, который получил власть над спокойным и созидательным волшебством.

Тем временем, из красивых и величественных мыслей Гилеана возникла дочь Равновесия, Лунитари, которая обрела власть над магией иллюзий и изменений.

И, наконец, у Такхизис и Саргоннаса родился брат тьмы, Нуитари, получивший власть над магией разрушения и подчинения. Это темноволосое дитя Зла страдало от частых болезней горла, в результате чего ему приходилось говорить хриплым шепотом.

Эра Мечтаний

Когда были созданы народы Кринна, они рассеялись по всей поверхности мира. Эльфы облюбовали для своих домов магические леса, и каждый из них жил в полной гармонии с природой. Огры поднялись в высокие горы, так как с этих высот они собирались управлять миром. Что касается людей, то они заняли тихие и пустынные равнины – это могли быть равнины трав или песка, льдов или морей. И там, открытые всем ветрам, они страдали и умирали.

Из всех богов, Реоркс один остался на Кринне и начал обучать людей. Огры обладали дисциплиной и порядком, но им не хватало фантазии. Эльфам, которые обладали вдохновением и фантазией, не хватало энергичности и порядка. В то же время люди обладали и творчеством и трудолюбием, которые необходимо было направить в нужное русло. Видя это, Реоркс отобрал нескольких людей и переправил их через глубокие моря, чтобы обучить их ремеслу и помочь этим миру. Под грузом тяжелых и непрерывных трудов под руководством Реоркса, эти люди стали ниже и крепче, в результате чего их со временем назвали Кузнецами.

Огры стремились объединяться в огромные и могущественные империи. Они находили и порабощали людей с равнин для того, чтобы те несли на своих руках и спинах бремя тяжелых трудов. Так началась эра мучений людей, ибо именно они строили для огров города, дома, дороги и стены. А эльфы наблюдали из своих лесов за растущей мощью цивилизации огров.

Для огров порядок и повиновение означали все, а личные желания – ничего. Каждое существо трудилось в соответствии с его способностями, и получало награду согласно его статусу. И любое отклонение от этих принципов угрожало устройству общества, подобно опухоли, которая должна быть удалена. В течение тысяч лет огры правили миром.

Ересь Игрейна

Затем наступила Ересь Игрейна. Игрейн был правителем северных земель Хал-Тераксиана в конце Эры Мечтаний, и у него был раб-человек, которого звали Эадамм. Многие годы Игрейн непоколебимо следовал строгим законам в отношении рабства, без сожаления казнив множество непокорных людей. Но непослушание Эадамм было несколько иным. Однажды, когда Игрейн инспектировал рудники вместе со своей дочерью Эверлин, туннель вокруг них обвалился. Игрейну удалось спастись, но его дочь оказалась погребенной под тоннами камней. Опечаленный Игрейн приказал эвакуировать и закрыть опасную шахту, не собираясь рисковать благосостоянием ради жизни своей дочери. Но Эадамм, проигнорировав приказ хозяина, собрал своих товарищей-рабов и удерживал туннель до тех пор, пока вниз не спустили балки. Затем совместными усилиями рабы спасли Эверлин. Пока рабы делали свою работу, Игрейн сдерживал их жестокого надсмотрщика. Игрейна необычно тронуло сострадание Эадамм, готового пожертвовать собой ради спасения дочери своего хозяина.

После того как спасательная операция была закончена, Эадамм в цепях был доставлен в поместье Игрейна. Его неповиновение требовало сурового наказания. Но сердце Игрейна было поражено отвагой раба, и его глаза открылись. Кроме того, он познал сострадание. Но закон требовал, чтобы он казнил нарушителя. Вместо того чтобы предать Эадамма немедленной смерти, Игрейн в соответствии с законом повелел ему "умереть по своему желанию". Таким образом, Эадамм мог продолжать жить, так как Игрейн никогда бы не приказал привести его смертельный приговор в исполнение. Раб был освобожден. В благодарность, Эадамм убедил рабов удвоить добычу шахт Игрейна. После этого, благосостояние Игрейна возросло в два раза.

Для Игрейна это стало главным открытием: каким-то образом, независимый выбор привел к большей ответственности и процветанию. “Возможно”, подумал он, “народ огров ошибся, ограничивая индивидуальную свободу людей”. И Игрейн ослабил свой контроль над рабами, решив использовать индивидуальный подход к каждому из них. Доходы Игрейна удвоились, утроились, а затем удвоились снова.

Но вместе с обретением свободы выбора, у рабов начало расти желание добиться полной свободы. За спиной Игрейна, Эадамм занялся организацией людей-рабов и расположил их к себе. Влияние Эадамма распространилось и на соседние поместья и привело к гражданским беспорядкам. Доходы соседей Игрейна резко упали.

Игрейн посоветовал своим друзьям предоставить рабам больше свободы. Многие воспользовались его советом и их дела пошли в гору. Но одного огра “Ересь Игрейна” взбесила. Он обвинил Игрейна в разжигании бунта и сообщил о ереси Игрейна Верховному Совету.

Дважды, стражники требовали, чтобы Игрейн покинул свое поместье и сдался правосудию, и дважды Игрейн убивал посланников. Когда до него дошли слухи о том, что совет планирует забрать его земли, а его самого, его семью и друзей казнить, Игрейн собрал верных ему огров и уплыл на кораблях к островам, лежащим в море на северо-восток от Ансалона. И эти сбежавшие огры – Ирды – как они сами называли себя, заселили неизвестный остров, которого достигали очень и очень немногие мореходы.

Но перед тем как покинуть город, Игрейн освободил своих рабов. И это простое деяние привело к закату королевства огров. Эадамм вместе с верными ему людьми решили выиграть время для их бывшего хозяина. Они вооружились кирками и кувалдами, вырыли ров и построили укрепления, организовали смертельные западни для имперских войск. Когда появились армии огров, рабы вступили в кровопролитную битву и вышли из неё победителями. Всего горстке огров удалось убежать. После этого рабы отступили в холмы.

Шесть долгих лет Эадамм опустошал королевство огров, поднимая одно восстание рабов за другим. И, наконец, в битве при Персефолусе имперские войска окружили и уничтожили войска Эадамма. В течение шести дней этого героя показывали рабам. И на глазах у тысяч собравшихся рабов он был четвертован. Но огры даже не могли предположить, что в ответ на это рабы восстанут и разорвут всех огров, наблюдавших за казнью.

В течение следующей тысячи лет люди отвергали само понятие “цивилизация”. Они упорно уничтожали огров, сокрушая их города-государства. Люди снова вернулись к варварству.

Эра Света

Эльфы наблюдали за закатом империи огров и страдали от разбоя варваров-людей. В конце концов, народ лесов решил объединиться для взаимной защиты и поддержки. Молодой эльф, Сильванос, сначала предложил, чтобы эльфы стали преемниками павшего королевства огров. Он вдохновил их на сбор всего, что только можно, в руинах городов огров и собирался учиться на их ошибках. Он объявил, что эльфийская цивилизация будет построена на потребностях каждой отдельной личности и семьи. Он предложил общинную демократию, в которой каждый бы трудился и получал воздаяние за свой труд согласно его способностям и нуждам. И каждая семья имела бы право голоса во время выбора правительства.

Обобрав покинутые города огров, эльфы приступили к строительству своего варианта цивилизации. И в 4000 РС, первый год Эры Света, Сильванос созвал первый Синтал-Элиш (Верховный Совет) на холме, названном Сол-Фаллон. На этом собрании многие эльфийские кланы и семьи присягнули в верности Сильваносу, их лидеру и владыке, и принципам демократии. А Балифа, сына второго по величине семейства и близкого друга Сильваноса, избрали заместителем Сильваноса и главой объединенного эльфийского ополчения.

Первая Драконья Война

И, наконец, объединившись, эльфы начали создавать цивилизацию в южных зачарованных лесах. Они создали остров, на котором построили город Сильваност, столицу гордого королевства, Сильванести.

Однако эти зачарованные леса и южные склоны Халькистовых Гор являлись домом бессмертных драконов тьмы. Вирмы были недовольны эльфийским вторжением. Они уничтожали все аванпосты, создаваемые эльфами и угрожали всей их территории. В конце концов, лорд Сильванос и его помощник Балиф собрали армию эльфов, стремясь объединить их перед лицом общего врага.

Хотя эльфы были долгоживущими, они не были бессмертными, в отличие от пяти хроматических драконов, с которыми они боролись. Множество эльфов пало от разрушительного дыхания драконов.

Помощь пришла от туда, откуда её не ждали, когда трое братьев облаченных в белые, алые и черные мантии предложили эльфам свою помощь. Они были благословлены тремя богами магии. Боги научили их, как создать пять рунных камней, в которых можно было пленить души драконов и удерживать их там. Но для того, чтобы воспользоваться этими рунными камнями эльфам требовалось подняться в воздух. Поэтому вначале эльфы победили и приручили норовистых грифонов, обучая их для будущей войны.

В “Песне Возвращения Домой” рассказывается о том, как пятерых драконов заманили в горы, в область воздействия пяти камней. Там три мага пленили их души в камнях. Тела драконов превратились в каменные горы. После этого эльфы оседлали своих грифонов и полетели на север к горной пропасти, которая казалась бездонной. Один за другим они сбросили камни в бесконечную пропасть.

Таким образом, тела драконов и драконьи камни лежали на расстоянии многих лиг друг от друга, располагаясь вне досягаемости любого смертного народа. Эльфы, с победой, вернулись к созданию своей цивилизации.

В год 3500 РС был собран второй Синтал-Элиш. Эльфы снова принесли клятву верности своему владыке Сильваносу и создающемуся королевству Сильванести. Всем семействам были предоставлены земельные угодья в лесах и полях Южного Ансалона.

Но боги остались недовольны вмешательством трех богов волшебства. И потому Солинари, Лунитари и Нуитари были изгнаны с Кринна, и им было запрещено вмешиваться в мирские дела.

Серая Драгоценность Гаргата

Правдивость нижеследующей истории является довольно сомнительной. Большая часть гномов и людей считает её правдивой. Кендеры находят её забавной. Дворфы, однако, отрицают её правдивость, считая, что они были особыми детьми Реоркса. Они верят, что они были сознательно сотворены Реорксом из лучших представителей народа людей, а не являются случайными творениями мистического камня. А, как ни странно, эльфы остаются нейтральными в этом вопросе.

С учетом истории дворфов, нижеследующий рассказ является смесью дворфийских трактатов и простых историй. Для устранения возможных недоразумений, расу-

прародительницу дворфов и гномов-механиков (и, возможно, кендеров) называют Кузнецами. (В трудах Чизеля Знатока этот народ называется ”Народом Молота, Людьми Молота и Детьми Реоркса”).

После сотворения мира, Реоркс забрал с собой людей следовавших по пути молота, и обладавших желанием творить. Вместе с Реорксом, эти люди удалились в северные земли, где они были бы в безопасности от войн и где бы они смогли бы спокойно учиться знаниям у Реоркса. В последующие века, эти люди превратились в румяный и низкорослый народ Кузнецов.

Реоркс одарил Кузнецов знаниями, и они стали мастерами металла, наковальни и машин. От чудес, которые они творили в те времена грез, сейчас сохранились только жалкие остатки. Среди них были огромные железные вагоны, которые двигались без помощи животных; крылатые устройства и игрушки, которые скакали и передвигались без помощи волшебства; и другие механизмы всех видов и форм, которые действовали с помощью стихийных сил. Реоркс был очень горд своими людьми. Но подобно тому, как они познали ремесло от Реоркса, они узнали от него, и что такое гордость. Кузнецы стали надменными. И это опечалило Реоркса.

Тем временем на небесах, изгнанные боги маги придумали, как вернуть их дар магии обратно в мир Кринна. Эти трое обратились к богу-обманщику, Хиддукелю, за помощью. Он согласился помочь богам, но только если они зачаруют одну вещь для него. Этой вещью была монетка божественной мощи, которая помогла бы Хиддукелю открыть портал в мир Кринна. Боги магии согласились.

Хиддукель пришел к Чизлев, обратившись к ней своим шелковым голосом, всегда готовым лгать. “Ты чувствуешь изменения в равновесии?” - спросил он. “Огры пали, пали и драконы. Скоро Зло должно пасть и равновесие будет нарушено”.

Чизлев испугалась его слов. Она спросила: “Могу ли я что-то сделать для того, чтобы восстановить равновесие?” Хиддукель ответил, что если три бога магии вернутся из своего изгнания, то равновесие восстановится. Чизлев услышала это и поверила всем сердцем словам Хиддукеля.

Сразу же после этого Чизлев бросилась к Реорксу. ”Твои друзья, боги волшебства, скучают по миру, из которого они были изгнаны – твоему совершенному и красивому миру. Никого нельзя лишать его красоты, а в особенности богов. Возможно, ты бы смог создать подобие своего гениального творения, чтобы смягчить их печаль”.

Реоркс услышал лесть, и она звучала так сладко, что он создал Серую Драгоценность, вещь изумительной красоты. Это была великолепная модель Кринна. И он даровал этот камень богам магии.

Боги волшебства получили камень на луне Лунитари. Там они наполнили Серую Драгоценность своей силой. После этого Хиддукель снова отправился к Реорксу.

“Эх, дружище, боюсь, что тебя надули. Серая Драгоценность, твой дар троице богов, был наполнен магической силой, силой, которая угрожает всем богам. И ты не можешь отобрать его, так как ты уже подарил им эту вещь”.

“Ну и что же мы будем делать?” спросил Кузнец.

”Ах, возможно, есть способ предотвратить катастрофу”, ответил Обманщик.
“То, что ты подарил, ты не можешь отобрать. Но, с другой стороны, если кто-то просто украдет Серую Драгоценность, возможно смертный, на которого не распространяется влияние богов магии, то Кринн еще можно будет спасти”.

“И ты знаешь подобного смертного?” спросил Молот.

“Возможно, но ты знаешь мои принципы. Я ничего не делаю просто так”.

“Тогда назови свою цену, и если это в моих силах, я сделаю, то, что ты хочешь”, опрометчиво сказал Реоркс.

“Прекрасно. Я хочу, чтобы ты выковал мне три вещи: кинжал, монету и браслет. Это должны быть простые вещи, элегантные и законченные”.

“Сделано”, произнес Реоркс.

“Хорошо. Смертные, которых я имел в виду, являются твоими собственными Кузнецами. Они попросили за них походатайствовать перед тобой”.

“Чего же хотят эти смертные?”

“О, великий создатель, они хотят лишь пойти по твоим следам в качестве создателей и сотворить божественный и великий инструмент”.

“Тогда я вдохновлю их на создание Великой Машины”, ответил Реоркс.

“Но для того чтобы эта Великая Машина работала, Кузнецам потребуется твоя Серая Драгоценность. У них есть устройство, которое доберется до Лунитари, где хранится твой шедевр. Они смогут украсть Серую Драгоценность у беззаботных богов магии”.

А затем настало время действовать. Реоркс даровал Кузнецам видение Великой Машины, которая приводилась бы в действие Серой Драгоценностью. Пока все Кузнецы трудились над Великой Машиной, Реоркс показал самому низкорослому Кузнецу, Милгасу Кадвару, где именно Серая Драгоценность была спрятана на Лунитари.

Тогда Милгас взял веревочную лестницу для того, чтобы взобраться на луну. Он зацепил один конец лестницы за небеса, поднялся наверх, а потом снова раскрутил лестницу и закрепил еще один конец за небеса. Таким образом, он поднимался вверх до тех пор, пока не достиг луны. С помощью волшебной сети, данной ему Хиддукелем, Милгас захватил Серую Драгоценность, а потом спустился назад на Кринн. Но когда он достиг земли, Серая Драгоценность пробудилась и сбежала от Великой Машины. Паутина хаотичной дикой магии следовала за Серой Драгоценностью. Там, где проходил камень, он изменял мир и его обитателей, пронизывая Кринн могущественными нитями магии. Так магия вернулась на Кринн.

Каждое существо, затронутое Серой Драгоценностью, принимало форму, которая отражала его истинную природу. Упрямые огры стали быкоголовыми минотаврами, эльфы-моряки

превратились в морских эльфов, неряшливые Кузнецы превратились в дворфов, легкомысленные Кузнецы стали гномами, и, кроме того, в мире появились кендеры и гоблины.

Обитатели Кринна очень испугались. Они начали уничтожать представителей клана Кузнецов, считая их виновниками всего этого ужаса. Но боги магии не хотели, чтобы их невольным помощникам навредили. И потому Серая Драгоценность прикоснулась к одной из групп Кузнецов, изменив их так, что они сами смогли бы защитить себя. В тот же миг у них появились серебряные волосы, их макушки полысели, бороды завились, а глаза стали золотыми, как закат. Изнутри же они стали самой магией, живыми воплощениями дикой магии Серой Драгоценности. Они были названы Наследниками.

На плечи Наследников легла обязанность спасти свой народ. Предсказания предупредили их о надвигающейся гибели. Приняв эти предупреждения всерьез, они решили действовать. Практически за одну ночь в заливе были построены огромные баржи. Тем временем маги дворфов заставили землю содрогнуться, создав горные хребты для того, чтобы задержать наступающие армии. Потом, когда все было сделано, Кузнецы погрузились в двенадцать и двадцать созданных ими суден и отплыли от берега. Они плыли на юг по направлению к Ансалону, также как Игрейн бежал на север от него. И перед ними шла Серая Драгоценность.

Наследники также призвали попутный ветер и щедрость морей, но, несмотря на это народ Кузнецов ненавидел и боялся их, не доверяя ничему сверхъестественному. Они плыли в период весенних полноводий и штормов. Баржа за баржей шли ко дну, забирая с собой в водяную могилу родственников и друзей. И, наконец, когда они причалили к берегу на северо-востоке Ансалона, целыми осталось всего тринадцать суден. А Кузнецы, вместо того чтобы быть благодарить за свое спасение, схватили Наследников и бросили всех, кроме тринадцати из них, в воду.

В живых осталось только тринадцать Наследников, по одному за каждую оставшуюся баржу. И эти Наследники получили тринадцатую баржу, и их бывшие родичи приказали им выйти в море и никогда больше не возвращаться. В противном случае, Кузнецы поклялись убить их. И Наследники исчезли в безбрежном море. Кузнецы высадились у северных утесов в заливе Нордмаар, в древних краях. Обнаружив, что Серая Драгоценность уже достигла этой земли, Кузнецы испугались и решили укрыться в пещерах и подземельях. Они назвали свой новый дом Кал-Таксом, что значило “Холодная Кузница”.

В то время, среди людей был великий правитель Гаргат, служитель Зивилина. Он увидел, как на земле множится хаос, и обратился к своему богу за советом. Зивилин даровал лорду два божественных камня, созданных Сиррионом. Камни должны были положить конец господству хаоса. Первый камень был зеленым и назывался Путеводцем. Его громкий зов, обращенный к хаосу, был подобен маяку, сияющему в темноте. Второй камень был красным и назывался Связывающим Заклятья. В его присутствии Серая Драгоценность оставалась неподвижной, что было необходимо для того, чтобы мир оставался целым. Лорд Гаргат построил башню, а на её вершине поместил алтарь. На этом алтаре он установил камни-близнецы, которые должны были стать ловушкой для Серой Драгоценности. Серая Драгоценность ответила на зов Путеводца и была захвачена Связывающим Заклятья.

Тем временем, в своих холодных и темных пещерах Кузнецы размышляли. Для того чтобы вернуть свои разумы на исконный путь, они снова начали заниматься своими ремеслами. Но

их металлы были слабыми и ломкими. Даже самые простые инструменты подводили их. Чудесные изобретения Кузнецов так же не работали. Они стали углубляться в землю, в глубь “Холодной Кузницы”, которая была живой пещерой, состоящей из известняка и воды. И Кузнецы сделали чудесное открытие – лицо, высеченное в камне. Живое лицо. Лицо их бога, Реоркса.

Лицо казалось опечаленным. Кузнецы, увидев это, вступили в безмолвный разговор со своим богом. Почему они были так прокляты? Почему их изобретения отринули их? И на каждый вопрос следовал один ответ. “А разве вы не отринули мир? Разве не вы отринули свои собственные творения и свой долг? Исполните свой долг, и мои дары вернутся к вам”.

Кузнецы обсудили все это между собой и решили найти и уничтожить Серую Драгоценность, чтобы сокрушить хаос, вызванный ими же. Разведчики Кузнецов обнаружили, где находится плененная Серая Драгоценность. Кузнецы послали парламентера к Повелителю Гаргату с просьбой отдать им камень хаоса. Он отклонил их предложение: камень, в конце концов, преобразил и его. Теперь он верил, что камень был его собственным творением, ключом к его империи.

И вновь Кузнецы собрали совет и решили забрать Серую Драгоценность у Гаргата силой. Но они разделись, когда начали разрабатывать план достижения этой цели. Некоторые стремились объединиться с другими народами Кринна и собрать могучую армию. На их зов, откликнулись армии всех народов Кринна: отряды наемников, эльфов, огров и людей. Другие Кузнецы занялись строительством могучих боевых машин, считая, что только мощь их изобретений, способна спасти их. Третьи начали ковать мощное оружие и доспехи для своих войск, участвующих в сражении.

Эта осада была очень долгой и опасной. В тени камня хаоса, союзы и тактические планы странным образом искажались. Даже могучие боевые машины Кузнецов подводили их. Первая осадная машина самую чуточку не доехала до ворот. У второй машины, представляющей собой исполинскую огненную бомбарду, заели колеса, и она столкнулась с первой машиной, и обе они погибли в результате взрыва и последующего пожара. Потери Кузнецов и их союзников были огромны. А крепость Гаргата все еще держалась.

Осада продвигалась очень медленно. Прошло почти полтора месяца, пока величайшая осадная машина Кузнецов, Колосс, не добралась до поля битвы. И хотя шестерни и колеса Коллоса не выдержали воздействия бущующего хаоса, могучая машина упала прямо на стены башни, пробив в них брешь, в которую хлынули армии союзников. В результате этого Связывающий Заклятья сорвался с башни, и оказался погребенным под тоннами камня. Серая Драгоценность снова оказалась на свободе.

Стальное свечение вырвалось из башни, и над ней появилась парящая Серая Драгоценность. Союз распался потому, так как каждый народ хотел присвоить камень себе. И ужасная сила камня изменила воинов, оказавшихся во внутреннем дворе, отражая их истинную и жадную натуру.

Сказания, повествующие о конце сражения, являются очень запутанными. И хотя историки различных рас продолжают свои споры, большая часть историй сходится в том, что Серая Драгоценность создала расы кендеров, дворфов, гномов-механиков, минотавров и гоблинов из собравшихся возле башни людей. Кендеры произошли от чрезмерно любопытных и невинных Кузнецов (некоторые считают, что их прародителями были эльфы); гномы-

механики произошли от Кузнецов, которые больше думали об изобретениях, чем о богах; дворфы были наследникми испуганных Кузнецов, которые неохотно присоединились к сражению; минотавры произошли от упрямых огров; а гоблины стали наследниками мелких и жестоких огров.

Дворфы говорят, что они были единственной расой, которая ничуть не изменилась: их предками были те Кузнецы, которые решили создавать оружие и доспехи, и остались в пещерах. Даже если это правда, то тысячелетия, которые дворфы провели под поверхностью земли, все равно должны были вызвать постепенные и скрытые изменения, вызванные дремлющей магией Серой Драгоценности.

Когда Серая Драгоценность закончила свою ужасную работу, она снова улетела блуждать по земле. Некоторые из народа Кузнецов преследовали ее до острова Санскрит на западе. Здесь поселилась большая часть Кузнецов, превратившихся в гномов, и не желавших больше выходить в море. Другие построили еще больше лодок и продолжали преследование. По мере того, как Серая Драгоценность прошла на запад через моря, она создала Димернести из эльфов-рыболовов и Даргонести из эльфов-мореплавателей.

Вторая Драконья Война

Под воздействием Серой Драгоценности земли Ансалона переродились. Те, кто стали дворфами, покинули свои дома в холодных пещерах Кал-Такса и отправились на юг, в Халькистовы горы. Там они основали дворфийское королевство Торадин, названное "Новой Надеждой". Балифор был основан кендером по имени Балиф, другом и помощником Сильваноса, и стал родиной этой новой расы. В последующий век было основано много других городов-государств. Например, появилась провинция Митандрус, земля быка, созданная экспедиционными силами минотавров.

При строительстве Торадина, дворфы обнаружили в глубинах породы пять древних камней, покрытых рунами и излучающими магическую энергию. Не доверяющие всему магическому, дворфы достали эти пять камней и выбросили их на поверхность, чтобы убрать из своего дома всю, связанное с этой дикой силой.

Вскоре служители Такхизис нашли камни и воссоединили окаменевшие тела драконов с их душами. Пять драконов, спящих с конца Первой Драконьей Войны, пробудились вновь. Новая драконья война началась в следующем десятилетии, втянув в свой водоворот все народы Ансалона.

И вновь народы Ансалона объединились перед лицом ужасной угрозы, но пять темных драконов призвали на свою сторону бакали и армии других Злых сил. Было осажено королевство Сильванести. И вновь, на помощь силам Добра пришла магия, которая и положила конец войне.

После долгих странствий по морю, Наследники (зачарованное племя Кузнецов) вернулись на берега Ансалона. Скрываясь от глаз своих братьев, Наследники следовали своим собственным путем. Они в тайне собирали всех тех, кого коснулся камень, и даровал силу дикой магии. Наследники обучали их использовать эти силы.

Когда дни Сильваноста уже были сочтены, три эльфийских диких мага, обученных Наследниками, объединились для того, чтобы изгнать драконов. Стоя в Башне Солнца, эти

носители диких талантов пробудили магию земли и неба, чтобы все стихии восстали против драконов. Земля навсегда поглотила вирмов. Но эти маги высвободили гораздо больше магии, чем они могли контролировать. Стихии обрушились на своих создателей, разрушая земли Ансалона наводнениями пожарами и землетрясениями. Тысячи погибли.

Только три этих мага остались в башне. Когда они увидели, что народы Сильванести и Харолиса собираются расправиться с ними за тот вред, который они причинили им, это трое призвали на помощь богов.

Боги магии услышали их зов. С помощью своих сил, они перенесли башню с поверхности Кринна, расположив её на более высоком плане бытия. Так, башня превратилась в Потерянную Цитадель, и трое магов стали основателями Орденов Высокого Волшебства. Боги также забрали пять рунных камней, которые они даровали эльфам много веков назад. Они забросили камни высоко в небо так, что драконы не смогли больше пробудиться. Там, камни стали пятью глазами пятиголового созвездия Владычицы Тьмы.

Боги магии затуманили разумы людей для того, чтобы другие дикие маги смогли сбежать в дикие и отдаленные места. Там они жили в уединении, совершенствуя свое мастерство. Тысячи лет боги магии обучали и инструктировали своих избранных последователей. И, наконец, три мага вернулись на Кринн, чтобы возглавить диких магов. Они создали пять бастионов магии в отдаленных землях для того, чтобы защитить магов от враждебного мира. Это были Башни Высшего Колдовства.

Испытывая стыд из-за того, что они вызвали возвращение драконов, дворфы отступили в Торадин и закрыли за собой ворота.

Возвышение Эргота

В 2600 РС, Акал Эргот, варварский вождь, объединил племена варваров Халькистовых Гор оставшиеся после войны. Обобрав руины городов и домов огров, Эргот основал первую нацию людей и назвал ее в честь себя – Эрготом. Огнем и мечем, он уничтожал тех, кто не желал присоединяться к нему, и управлял теми, кто присоединялся. Постепенно, он поглотил все равнинные племена и их земли, присоединив их к Эрготу. Его королевство было жестоким и отвратительным творением, управляемым военачальниками и тиранами.

С упадком огров и переходом их к варварству, с отрешением дворфов от забот мира и возвращением Сильванести к возрождению их земель, Эргот быстро стал доминирующей нацией Ансалона. По мере того, как его границы распространились от южных Харолисовых Гор до северных берегов, Эргот начал совершать небольшие набеги на соседние королевства. Особенную проблему для новой империи представляли дворфы. К счастью, эта экспансия превратилась со смертью Акала Эргота.

С приходом к власти Акала Дермонта Эргот превратился в торговую страну. Он решил, что война является нерентабельной и плохо влияет на благосостояние страны. Дермонт прекратил военные действия и начал торговлю с Сильванести и дворфами. На границах стали происходить смешанные браки, что привело к постепенной ассимиляции. Кровь многих пограничных эльфов смешалась с кровью людей.

В 2600 РС в Сторожевых Горах на севере Эргота было основано второе королевство кендеров, которое называлось Хило. Это поселение возникло после того, как целый клан

кендеров решил исследовать и “позаимствовать” первую летающую цитадель, которая была создана группой магов в качестве прообраза Башен Высокого Волшебства. Летающий замок был унесен сильными ветрами на северо-запад, где он врезался в Сторожевые Горы. Со временем Хило было захвачено Эрготом в 2200 PC, к большому сожалению самой Империи.

Именно в это время появилась раса изгнанников-дворфов. Именуемые "Пожирателями Грязи", "Мусорщиками" и "Грязнулями" эти существа, ставшие результатом смешения человеческой и дворфийской крови, были очень далеки от цивилизованности. К ним относились не лучше, чем к рабам или сумасшедшим. Предположительно, именно это были первые Овражные Дворфы, представители расы, которая продолжает оставаться проклятьем Кринна, и по сей день.

Более шести сотен лет Эргот определял мировую историю. Это было королевство истинного величия, несмотря на то, что оно возникло на основе варварства. Хотя лекарство цивилизации смягчило варварскую жестокость прошлых лет и привело к развитию торговли и международных отношений, оно так же вызвало провинциальные сражения, варварские восстания и приграничные стычки.

В 2515 PC из мира ушел Сильванос, основатель эльфийской цивилизации. Его похоронили в хрустальной гробнице, и его сын, Сител, стал новым правителем эльфийского королевства. Но Сителу никогда не хватало толерантности и терпеливости, которыми отличался его отец. Именно он заложил основы эльфийского презрения по отношению к другим расам Ансалона. Отношения на границах между эльфами, полуэльфами и людьми становились все более и более напряженными. Величайшим даром Сителa миру стало рождение двух его сыновей, Ситаса и Кит-Канана.

Пока между Эрготом и Сильванести росло напряжение, дворфы из окружающих Торадин земель решили отправиться на юг, в Харолисовы Горы, расположенные на границе с Эрготом. Там они построили новое королевство для того, чтобы торговать с Эрготом. Это королевство так же стало их новой родиной, которая была более открытой для мира, чем Торадин. Так появился Торбардин, название которого означало "Лучшая Новая Надежда". Пока между Эрготом и Торбардином процветала торговля, Торадин продолжал приходить в упадок, становясь все более и более изолированным от внешнего мира. Тем не менее, и у Торбардина были свои проблемы. Соседние провинции Эргота считали, что дворфы вторглись в их исконные земли. Из-за шахт в Харолисовых Горах начались яростные споры.

Братоубийственная Война

На западной границе между Сильванести и Эрготом продолжало нарастать напряжение. Кит-Канан, младший из двух близнецов Сителa, был призван возглавить приграничных эльфов из клана Диких Бегунов, и защитить с их помощью границы королевства. Некоторые историки предполагают, что Ситас послал своего брата-близнеца на границу для того, чтобы удалить его от своей жены, Герматии, которую они оба любили. Кроме того, следует отметить, что, несмотря на всю теплоту отношений Ситаса и Кит-Канана, между ними все же назревало соперничество.

Кит-Канану удавалось поддерживать мир около столетия. Его спокойствие и терпимость к людям, дворфам и представителям других рас стали легендарными. Тем не менее, Говорящий-с-Звездами, Сител, был убит в 2192 PC людьми, которые по ошибке выстрелили в его скакуна, когда он прибыл на границу для того, чтобы подписать мирный договор.

Ситас, старший из двух братьев, возглавил эльфийский народ и объявил войну Эрготу. Кит-Канан стал его генералом. Эльфы гибли в сражениях с людьми, а их полуэльфийские братья оказывались между двух огней. Эта жестокая война разрывала мир в течение сорока лет.

Еще до начала первых битв, Кит-Канан признался в любви Кагонести из клана Диких Бегунов, которую звали Анайя, и которая была Хранительницей Лесов. К сожалению, Анайя, которая носила под сердцем ребенка Кита, была убита в одной из первых битв приближающейся войны. Вместо того чтобы умереть, она превратилась в дуб, подобно предшествовавшим ей Хранительницам. Несмотря на многочисленные победы, армиям Кит-Канана так и не удавалось отбросить армии Эргота, которые возглавлял темный, бессмертный маг, которого звали Гиарна. Тем не менее, Кит-Канан спас провидицу из народа людей, которую звали Сузина, и которая была служительницей темного волшебника. Они полюбили друг друга, и вскоре была сыграна свадьба. После женитьбы на человеческой женщине, пропасть между Кит-Кананом и его братом-близнецом стала еще шире. Королева Ситаса, Герматия, все еще любила его брата, и её сын очень сильно напоминал своего дядю, Кита.

В ходе Братоубийственной Войны кровь проливалась на равнины Харолиса в течение практически сорока лет. Это было время долгих сражений, прерывающихся продолжительными периодами строительства укреплений, голода, болезней и смертей. Жестокие вьюги обрушивались на армии, и яростные бури сеяли смерть среди обеих сторон. Кроме того, эта война отличалась своей ужасной однообразностью. Эльфы преследовали людей, атаковали их и убивали, но затем на их место приходило еще больше новых воинов.

Генерал Гиарна сохранял полный контроль над силами Эргота, хотя его потери были воистину ужасными. Под давлением его войск, эльфы начали отступать, так как приходившие к ним подкрепления едва позволяли компенсировать утраты. Возникла патовая ситуация, так как эльфы всегда побеждали, но им так и не удавалось нанести людям окончательное поражение.

Несмотря на монотонный ход войны, мы можем выделить несколько ключевых событий. Осада людьми Сителбека, в результате которой эльфийский город превратился в руины, стала одним из решающих эпизодов. Битва у Сителбека изменила ход войны, и заслужено считается одним из поворотных событий в истории Кринна.

Описывая эту войну, мы не можем не упомянуть о жизни одной личности, которая лучше всего воплотила в себе всю трагичность и неминуемость Братоубийственной Войны. Это была человеческая жена Кит-Канана, Сузина дес Квевалин.

Будучи родственницей великого Императора Эргота Квевалина V, как, впрочем, и наследницей трех правителей этой династии, Сузина одним своим присутствием в армии врага своего народа подрывала решительность людей. Её родственники отреклись от неё, а Генерал Гиарна пообещал повесить предательницу как только она попадется ему в руки, но Сузина продолжала верно служить делу эльфов. На протяжении тридцати пяти лет Сузина оставалась верным товарищем, советником, возлюбленной и женой Кит-Канану. Эльфы так никогда и не приняли её, хотя двое полуэльфийских детей Сузины выросли среди клана Диких Бегунов.

К сожалению, как и уготовано людям, Сузина старела, тогда, как Герматия оставалась юной и прекрасной. Ходят слухи о том, что Кит-Канан поддался страсти и снова начал встречаться со своей старой возлюбленной. Возможно, именно этим объяснялась самоубийственная попытка Сузины убить Генерала Гиарну. "Песня Забытой Печали", баллада, сочиненная Кит-Кананом, рассказывает о том, как Сузина бросила вызов своему бывшему учителю. Когда он оказался неуязвимым для всех её атак, она решила умереть, чтобы Гиарна не смог использовать её против самого Кит-Канана.

В решающей битве Братоубийственной Войны погибли многие герои. Потери обеих сторон были воистину значительными. Пали Парнигар и Кенкатедрус. Сын Ситаса, Ванести, получил ужасные раны, защищая своего дядю от Гиарны. До конца своих дней Ванести оставался хромым. Но при этом погиб и сам Гиарна. Ситас, который больше не хотел войны, заключил мир с Эрготом. Он даровал западные земли Сильванести Кит-Канану и Диким Бегунам, кровь которых смешалась с кровью людей. И эти западные эльфы основали Квалинести.

Свиток Меча в Ножнах

В годы, последовавшие за Братоубийственными Войнами, Империя Эргота начала приходить в упадок. Приграничные споры с дворфами Торбардина за шахтерские разработки привели к серии стычек, известной, как Война Горы.

Но, в конце концов, Ситас подготовил проект Свитка Меча в Ножнах, который должны были подписать эльфы, дворфы и люди. Западные эльфы Сильванести обрели приют в зачарованных лесах, где росло дерево Анайи. Это эльфийское государство стало буфером между людьми и дворфами. Легендарный Молот Хараса (Молот Чести) был выкован дворфами в качестве гарантии мира с жителями Эргота. После этого данный молот еще много раз переходил от одного народа к другому в качестве напоминания о единстве и мире между ними.

С этого времени из анналов исчезают все упоминания о Торадине, изначальном королевстве дворфов. Историки до сих пор спорят относительно того, почему погибло это королевство. Некоторые предполагают, что дворфы были уничтожены в результате появления Злого черного пламени – живого воплощения тьмы.

Эра Света закончилась с подписанием мира Пакс Таркаса, "Мира Друзей". Для того чтобы увековечить этот мир, дворфы Торбардина и эльфы Квалинести объединились, чтобы построить крепость, которая защищала бы основной торговый путь между двумя этими королевствами. Эта крепость, Пакс Таркас, была построена и занята двумя этими народами. Она стала гарантией мира. На эрготский трон взошел племянник Квевалина V, и началась эра мира и процветания.

Восстание Розы

В 1900 PC (начале периода, который ученые теперь называют Эрой Справедливости) в Эрготе прекратилась династия Квевалин. В результате заговора, на трон поднялся Макви Хеллман, которого поддерживала армия. За ним последовали еще более жестокие и жадные императоры. Налоги стали непомерно высокими, а ресурсы и богатства северных провинций беспощадно эксплуатировались. Вновь и вновь на севере и востоке вспыхивали незначительные восстания, но отправляемые туда имперские легионы быстро подавляли

какое-либо сопротивление. После этого, на восставших накладывались еще более жестокие взыскания.

В 1812 РС (по новому летоисчислению) Винас Соламнус, опытный военный командир, был назначен на самую высокую должность империи. Император верил, что он станет идеальной пешкой; вместе этого, Винас стал причиной его краха.

В 1801 РС в северном Вингаарде начался Великий Мятеж. Претор Соламнус бросил свои легионы на север и восток для того, чтобы сокрушить восставших. Последовавшие победы были быстрыми, но неполными. Люди не хотели отказываться от своих мятежных требований и настроев. В течение года Соламнус изучал мотивы и стратегию восставших, стремясь положить конец конфликту, не вырезая при этом все население северо-восточных провинций. В конце концов, он начал понимать, что Империя сама спровоцировала восстание, своим жестоким и бессмысленным давлением на здешних жителей. К концу года, Соламнус и большая часть его войск согласились присоединиться к восстанию.

Все народы северного Эргота собрались под знаменами Соламнуса и начали тайную подготовку к войне. Тем временем, Соламнус пытался скрыть происходящее от императора, уклончиво отвечая на его требования перейти к решительным действиям. В конце концов, чувствуя, что дальнейшая задержка не приведет ни к чему хорошему, Соламнус и его армия направились на юго-запад, к столице Эргота.

Обладая необходимым знаниями и отвагой, Соламнус смог победить оставшиеся легионы Эргота, переманив многих воинов на службу к восставшим. Он обложил Далтигот в начале зимы. Уже следующей весной Император Эманн Квислинг сдался, согласившись на требования Соламнуса, и предоставив каждой провинции право на самоуправление. Многие провинции запада, лежащие неподалеку от Далтигота, остались верны Империи. Большая часть северо-восточных провинций, как, впрочем, и Хило, стала независимой.

Люди провозгласили Соламнуса своим Лордом. Стремясь навсегда сделать свои земли свободными и справедливыми, Соламнус (направляемый Кири-Джолитом, Хаббакуком и Паладайном) создал Ордена Соламнийских Рыцарей.

Рождение Королевств

В последующие годы возникло много новых королевств. Королевства Палантаса, Каэргота (Сауслунда) и Лемиша возвысились и достигли своего расцвета, несмотря на частые нападения варваров. Эльфы научили людей искусству мореплавания, и они обнаружили скрытый залив Истара с его плодородными землями. Здесь лежали руины древнего королевства огров и там – отделенный от оставшегося мира горами, пустынями и морями – родился народ торговцев и мореходов Истара.

Сначала Истар был конфедерацией городов-государств, но затем он превратился в центр мировой торговли. Все товары и зерно из восточного Ансалона проходили портовый город Истар перед тем, как отправиться на запад. Поставляя пищу, ткани и инструменты измученным войной королевствам запада, Истар рос быстрее, чем какая-либо другая цивилизация до него.

Третья Драконья Война

Все записи о Третьей Драконьей Войне являются довольно бессвязными и запутанными. Считается, что главную роль в победе сил Света в этой войне сыграл один единственный герой и его товарищ-минотавр. Смерть героя не позволила историкам более полно разобраться в этих событиях, а его товарищ излагал все происходящее в очень сжатой, военной манере. Ниже приведено то, что известно нам о Третьей Драконьей Войне.

Королева Тьмы, неустанные попытки которой развратить мир раз за разом порождали новые военные конфликты, вновь решила попытаться захватить Кринн. В этот раз она решила воспользоваться драконьими яйцами. Зная о том, что пять её хроматических драконов погребены глубоко под горами, Такхизис решила попытаться использовать в своих целях их детей.

Призвав на помощь людоящеров, которых называли бакали, Такхизис подняла на поверхность яйца этих пяти драконов. Они напоминали редкие кристаллы огромной ценности. Такхизис распространила эти яйца по всему миру, убедив коллекционеров редких драгоценностей и камней купить их. Затем эти яйца достигли зрелости, и оттуда вылупились маленькие дракончики, которые сожрали коллекционеров. Никто из них так и не смог предупредить других обитателей Кринна о возвращении драконов.

Прошли многие годы до того, как дракончики достигли зрелости. И только после этого Такхизис призвала их показаться людям в свете дня. После этого судьба Кринна уже была практически решена. Такхизис собрала множество варварских племен. Поддерживаемые армиям бакали, драконы осадили весь Ансалон.

На протяжении десятилетий, великие вирмы сплетали паутину ужаса вокруг Ансалона. Сначала пали маленькие приграничные королевства, а затем взгляд драконов обратился на Соламнию.

Эта война должна была проходить очень быстро и стать последней войной Света и Тьмы. Королева Драконов собрала воедино всех своих драконов, рабов, воинов и магов. Объектом их атаки был Палантас и Соламнийские Рыцари. Такхизис видела в этих рыцарях силу, которая в один из дней могла уничтожить её детей. Но у рыцарей были свои собственные союзники, и, главное, дисциплина и организованность, которых так не хватало войскам Королевы. Рыцари сражались под знаменами вечного врага Темной Королевы, Паладайна, и его сыновей, Кири-Джолита и Хаббакука. Сила и решимость обеих сторон были настолько сильны, что возникла ужасная безвыходная ситуация. Тела людей, драконов, огров и гоблинов образовывали огромные курганы, и дымящиеся горы плоти были разбросаны по всему Ансалону. Наступили дни падальщиков, а вместе с ними на Кринн пришли всевозможные болезни.

Волшебники, которым наконец-то удалось добиться определенного уважения среди жителей Ансалона, решили изменить ход войны в пользу людей. Высочайшие маги всех трех орденов встретились в Палантасской Башне, и создали пять Глаз Драконов. Эти могучие артефакты напоминали пять рунических божественных камней древности. Даже волшебники Черных Одежд присоединились к своим товарищам, понимая, что если Такхизис победит, что равновесие будет нарушено, а мир исчезнет в пучине хаоса.

И в одну из ночей, когда все три луны стояли в зените, величайшие волшебники этой Эры (включая мага Черных Одежд, которого звали Фистандантилусом) объединились для того, чтобы создать пять магических сфер. Они наделили Глаза своими собственными душами,

взывавшими к злобным вирмам и заманивающим их навстречу гибели. И, на определенное время, Глаза Драконов смогли замедлить наступление Тьмы. Многие драконы пали. Но силы Зла продолжали раз за разом накатываться на последние бастионы Добра.

Но затем пришел молодой рыцарь, Хума, который отличался необычной проницательностью, добротой и состраданием. А вместе с ним в войну вступил его товарищ, подобного которому еще не видел мир. Этого минотавра звали Казом. Другой спутницей Хумы была таинственная эльфийская целительница Гвиннет (или Истинное Сердце), которую полюбил Хума. Позже он узнал, что она была серебряной драконницей, способной принимать облик человека.

С помощью Паладайна, Хума выковал первые истинные драконьи копья. С ними он отправился в битву, в которой его всегда сопровождала Гвиннет. Любовь между Хумой и его серебряной драконницей позволила людям заключить союз с другими Добрыми драконами. После этого было изготовлено еще больше драконьих копий.

И, наконец, Хума и Гвиннет атаковали саму Такхизис. И она пала под ударами драконьего копья. Изгибаясь в агонии, она поклялась Верховному Богу в том, что покинет мир, и заставит всех драконов уснуть в том случае, если Хума вытащит из её тела драконье копье. К сожалению, Хума и Гвинетт погибли в последнем сражении. Только Каз мог заключить эту сделку, и он освободил Королеву Тьмы, которая в свою очередь исполнила данную клятву. С этого дня все драконы покинули земли Ансалона, а вместе с ними ушли и их прислужники. Темная Королева отступила в адские Королевства для того, чтобы исцелить свои раны. Драконы спали глубоко в земле, и на Кринне на долгое время наступил мир.

Золотой Век

Конец Третьей Драконьей Войны (или Второй Драконьей Войны по старым представлениям) возвестил наступление золотого века. Хотя на поверхности Ансалона осталось много ран, они на долгое время освободились от власти драконов. Сильнее всего пострадал Эргот. Этой империи уже не суждено было обрести её прежнюю мощь.

По мере того, как мир исцелялся от своих ран, Соламнийские Рыцари все дальше отходили от привычных им путей. На новом, мирном Ансалоне, не было великих злодеев, которых стоило бы уничтожить, и не было великих несправедливостей, которые необходимо было исправить. Многие рыцари начали восстанавливать свои земли и возрождать свою власть над ними. Другие вообще покинули свои посты и разошлись по земле.

Тем не менее, другие люди обрели благословение в годы, последовавшие за войной. Главными из них были торговцы Истара. Только Истар, расположенный в далеких и пустынных землях, остался незатронутым войной. И из своего безопасного укрытия, Истар начал строить планы относительно того, как привести мир к процветанию. Жители города намеревались совершить это не с помощью грубой, военной силы, а с помощью силы денег и торговли.

Истар обрел верного союзника в лице Торбардина. Будучи центром торговли, Истар отчаянно нуждался в монетах, которые чеканились в Торбардине. В свою очередь, Истар представлял собой идеальный рынок сбыта дворфийских инструментов и товаров. Два этих королевства решили поддерживать друг друга. Истар построил огромный флот для того, чтобы править морями и поставлять товары всем народам, населявшим Ансалон. Торбардин

отправил армию для того, чтобы восстановить Торадин, которому было суждено стать главным производственным центром Истара. Дворфы обнаружили, что залы Торадина были пусты, причем создавалось впечатление, будто бы их прежние обитатели покинули их только вчера. Только клан огров обитал в заброшенных коридорах древнего царства. После короткой серии стычек, дворфы изгнали огров и вернули себе Торадин. Вскоре он стал главным поставщиком инструментов, монет и оружия в Истар.

Вскоре после этого Торбардин получил права на разработку Гранатных Гор в Соламнии. Были открыты шахты Кайолина, в результате чего возник торговый треугольник между Гранатом, Торбардином и Истаром с Торадином в центре.

В это же время, Торбардин расширялся изнутри. Именно тогда дворфы закончили одно из величайших чудес древнего мира. Они построили дворфийский город Закхалакс в исполинской скальной колонне. Они так же основали графство дворфов холмов, которое называлось Хиллоу.

Несмотря на то, что в оставшейся части мира воцарилось добро, Сильванести продолжали отделяться от окружавшего их мира. Только эльфы Квалинести сохранили определенные связи с людьми и другими нечеловеческими расами. В 910 РС, через пятьдесят лет после их изгнания из Торадина, огры попытались вернуться в свои старые дома. С помощью Соламнийских Рыцарей, дворфы смогли отбросить огров прочь.

Сила и престиж Истара продолжали расти, и постепенно это королевство стало основным поставщиков инструментов и произведений искусств, а так же источником зерна, древесины и специй для оставшейся части мира. Пытаясь обрести еще более полный контроль над международной торговлей, Истар ввел торговые и ценовые стандарты. Подобные ограничения не слишком понравились кендерам Балифора. Они не захотели отказываться от бартера и договорных цен, отказавшись подчиняться установленным тарифам. В ответ на их установление, кендеры начали манипулировать различными рынками, покупая все, что можно для того, чтобы повышать спрос (и цену), а затем, продавая все купленное, в результате чего происходили ужасные скачки цен. Торговые Войны Кендеров повергли Истар на колени, и вызвали разорение многих торговых домов.

В отчаянной попытке спасти свою экономику, Истар согласился создать свободный рынок, с особыми исключениями для кендеров (так называемый "Кендерский Налог"). В обмен на это, кендеры согласились прекратить свои рыночные манипуляции. Этот пакт со временем стали называть Соглашением Кендеров.

Затем Истар схлестнулся с мореходами и торговцами Сильванести, которые пытались получить контроль над ключевыми портами и морскими путями, начав задерживать эльфийских торговцев. Сильванести ответили на это нападениями на истарские каперы и успешной блокировкой Картейского Пролива, в результате чего ни один истарский торговец не мог ни попасть туда, ни покинуть это место. Истар обратился за помощью к Соламнии. Выступая в качестве миротворца, Соламния смогла убедить эльфов разрешить Истару добавить свою подпись к Свитку Меча в Ножнах. Со временем это событие начали называть Соглашением Эльфов. Истар сделал выводы из двух этих ошибок, и решил в дальнейшем распространять свои торговые стандарты на окружающий мир с помощью договоров, а не открытых военных действия.

В 530 РС, огры Халькистовых гор основали королевство Кернен и начали нападать на караваны, идущие из Истара в Торадин. Так называемые Войны Огров продолжались в течение пяти лет пока Истар, действуя вместе с Торадином, не обратился к Соламнии за помощью. Вместе три народа положили конец нападениям огров. После этого, Торадин заключил эксклюзивное торговое соглашение с Истаром, получившее название Соглашение Дворфов, в результате чего Истар получал 50% скидку на все металлические товары.

И, наконец, в 5-ом столетии РС, когда Соламния стала очень сильно зависеть от торговли с Истаром, король подписал Свиток Меча в Ножнах, который позже стал называться Великим Соглашением. Затем силы союзников решили положить конец нападениям варваров Восточных Дебрей, Кхура и Нордмаара. Истар назвал варваров язычниками, действующими в соответствии с приказаниями богов тьмы. Соламнийские Рыцари, страстно желающие снова вступить в бой спустя сотни лет относительного мира, присоединились к этому священному походу. За этим последовало множество сражений. Соламния называла эти сражения ответом на массивное восстание варваров, которым руководили такие люди, как Атиллак Грабитель, Коббул Похос и Тарнриппер.

Мир на Земле

Земли Ансалона наслаждались почти 200 лет мирного существования. Но затем, в 280 РС, Истар встал на дорогу развращения и порчи. Народ Истара начал называть свой город моральным центром мира и возвел на престол первого Короля-Жреца. Соламния довольно быстро поддержала стремления своего соседа установить господство Добра во всем мире.

Тем не менее, Истар скоро погряз в низменных и политических делах, забыв о служении духу. Истарцы начали верить, что только они способны отличить правду от лжи. Таким образом, Истар повторил ошибки империи огров, стремясь подавить волю и независимость отдельных людей ради верного служения Королю-Жрецу и его развращенному жречеству. Эльфы Сильванести первыми ощутили это святотатство. Они отринули внешний мир, продолжая торговать только со своими родичами из Квалинести. Кроме того, эльфийские царства находились слишком далеко от Истара, чтобы ощутить на себе его тяжелую руку.

Последующее возвышение Короля-Жреца оказалось делом рук самых развращенных и жаждущих власти жрецов Истара. Вскоре Король-Жрец заявил, что все зло является вызовом смертным и богам, и должно быть уничтожено. После этого был составлен огромный перечень злых деяний, и для поддержания суровых законов были сформированы многочисленные отряды головорезов и убийц. Каждый, кто осмеливался совершить "злое" деяние, подвергался конфискации земель и имущества. Тот, кто оказывался "истинным грешником" продавался в рабство, отправлялся на гладиаторскую арену или подвергался жестокой казни. Хотя это не нравилось Соламнийским Рыцарям, они были уже слишком дезорганизованными и зависимыми от торговли с Истаром для того, чтобы открыто восстать против новых законов.

Жрецы Истара стали особыми воинами Короля-Жреца, призванными нести ужас. Многие жрецы вскоре утратили способность совершать чудеса.

Волшебство считалось опасностью для власти Короля-Жреца. Священники научили множество людей бояться и ненавидеть магию, а затем натравили их на Башни Высокого Волшебства. Когда яростные толпы людей приблизились к двум башням, маги поняли, что магические предметы и заклинания, оказавшиеся в руках несведущих, могут вызвать

огромные разрушения. И потому они сами уничтожили две башни, опустошив окрестности. Король-Жрец, боящийся разрушений, которые могло вызвать уничтожение всех пяти башен, заключил пакт с волшебниками. Он предложил им право безопасного перехода в некую далекую землю, при условии, что оставшиеся башни останутся целыми. Маги согласились.

Башня Истара была занята самим Королем-Жрецом и превратилась в его резиденцию. Башня Палантаса была проклята волшебником Черных Одежд, который бросился с башни на главные ворота. В результате его проклятья возникла ужасная Шойканова Роща, которая закрыла все подходы к Башне до тех пор, пока не вернется Владыка Прошлого и Настоящего. Только Вайретская Башня, расположенная в далеком Квалинести, осталась в руках волшебников. И, наконец, в 6 РС, Король-Жрец решил, что злые мысли должны караться так же, как и злые деяния. Жрецы начали использовать заклинания *чтения мыслей*, накладываемые магами-ренегатами для того, чтобы читать мысли случайных людей. На землю опустилось ужасное царство террора и дегенерации. Огры, минотавры, гоблины, варвары и отдельные эльфы, дворфы и кендеры стали объектами охоты, и их безжалостно уничтожали всякий раз, когда они выходили за границы своих королевств.

Так, несмотря на то, что драконы покинули землю, люди стали еще хуже.

Рыцарь Черной Розы

В эру Силы, во времена, предшествовавшие Катаклизму, на Кринне жил благородный соламнийский рыцарь. Лорд Сот принадлежал к одному из правящих домов Соламнии. Его семья на протяжении многих лет хранила гордые традиции Рыцарства. За это они были наделены владениями, называющимися Кнайтлунд, и должны были хранить границы этих земель.

Записи свидетельствуют о том, что ужасные болезни прокатились по земле в последние годы Эры Силы, в результате чего погибли многие родичи Сота. И, наконец, в живых остался только отец Сота, Айнкелл Сот. Но Айнкелл не был рыцарем; он был всего лишь второсортным клерком. Тем не менее, у него был сын, который принес клятву рыцаря. И пока он не достиг зрелости, этими землями правил его отец.

История намекает на то, что старший Сот испытывал определенную слабость к женщинам, и его неверность жене была только вопросом времени. Тем не менее, Айнкелу хватило здравого смысла и честности для того, чтобы отказаться от своего положения, когда его сын достиг зрелости. Больше о его деяниях или преступлениях нам неизвестно ничего.

Лорд Сот, которому в один из дней было суждено стать Рыцарем Черной Розы, предположительно был единственным ребенком в семье. Некоторые записи позволяют предположить, что он убил своих сводных братьев и сестер. Среди них, скорее всего, была как минимум одна полуэльфийская дева, появившаяся на свет в результате распутства отца Сота.

Юный Сот очень долго оставался верен своим клятвам. Он был великим и благородным служителем Добра. Он сражался за справедливость и свободу, и добился высочайшей чести быть принятым в Орден Розы. Его сердце было чистым, а душа оставалась незапятнанной. И когда наступило время строительство его будущей твердыни, он приказал построить её в форме алой розы.

Спустя некоторое время он вступил в брак с подобающей ему невестой. Единственная дочь аристократа, леди Гладрия Кориннская, обладала большим приданным. Но она была бесплодна. Лорд Сот постепенно охладел к ней и отдалился от Гладрии, так как он считал, что теперь его династия закончится. С тех пор он начал часто разъезжать по окрестностям в сопровождении своих тринадцати рыцарей, выискивая несправедливость и зло, хотя, возможно, он просто стремился оказаться подальше от своего несчастливого дома.

Во время одного из путешествий на совет Рыцарей, проводящийся в Палантасе, Сот стал свидетелем того, как банда огров напала на группу эльфиек-пилигримов, стремящихся стать Почитаемыми Дочерями Паладайна. Он спас их, и, самая юная из них, Изольда Денисса, была поражена его отвагой и красотой. Сот возвратился с Изольдой в Даргаардский Замок, придумав для этого какую-то отговорку. Неизвестно, то ли по мановению судьбы, то ли в результате интриг верного, но порочного камергера Сота, Карадока, но Изольда так глубоко вошла в сердце Сота, что вскоре они стали тайными любовниками.

Реакция Леди Гладрии на это остается неизвестной. Возможно, она стала испытывать зависть, или гнев, или же она тайно благодарила богов за то, что Сот нашел другую женщину, способную подарить ему детей. В любом случае, Леди Гладрия подхватила неизвестную болезнь и вскоре после этого умерла. Тем не менее, поговаривают о кровавых следах в её спальне – возможно, свидетельствующих об аборте, а возможно – об убийстве. Как бы то ни было, тело Гладрии было кремировано.

Сот сделал юную Изольду своей женой, и она оставалась верной и преданной ему, несмотря на отвратительные слухи о том, что Сот мог быть замешан в столь скорой смерти его жены. Уже через месяц Изольда была беременна, а еще через полгода на свет появился Перадур, сын Сота.

Вскоре Соламнийским Рыцарям были представлены свидетельства того, что Лорд Сот нарушил свои брачные клятвы, и рыцари осадили Даргаард, требуя восстановления справедливости. Сот не обращал внимания на их призывы, закрывшись в Даргаардской Твердыни и живя своей жизнью.

Ко времени приближения Катаклизма, Сот осознал свои грехи и взмолился, чтобы боги дали ему возможности искупить их. Услышав молитву Изольды, обращенную к Мишакаль, Паладайн дал Соту этот шанс. Сот испытал видение, в котором он увидел грядущие разрушения, вызванные Королем-Жрецом. Паладайн возложил на него миссию остановить это безумие. Для этого Сот должен был пожертвовать своей жизнью, но при этом он спас бы весь мир.

Поддерживаемый любовью Изольды, Лорд Сот отправился в путь. Но во время путешествия он встретился с бывшими спутницами Изольды. Эльфийки, пристыженные тем, что им не удалось уберечь Изольду от Сота, решили поспособствовать его падению. Они начали угрожать открыть всем истину о преступлениях Сота и рассказывать ему о неверности Изольды. Разгневавшийся Сот забыл о своей миссии для того, чтобы наказать жену – которую он посчитал неверной, эльфийской распутницей.

Вернувшись в Даргаард, он набросился на неё, обвиняя несчастную в предательстве. Когда он готовился убить её, начался Катаклизм. Огромный канделябр упал на пол, и начался пожар, в самом центре которого оказались Изольда с ребенком. В отчаянии, она протянула своего сына Соту, чтобы спасти его. Но разъяренный Сот повернулся к ней спиной. И тогда

Изольда прокляла его. В тот же миг, огонь поглотил рыцаря. Он стал неживым, но и не мертвым порождением тьмы. Проклятье его жены обрекло Сота на вечное пребывание в мире Кринна, ибо он должен был проживать жизнь за жизнью в мучениях за каждую жизнь, которую он оборвал своей безрассудностью.

Замок и доспех Сота были обуглены огнем. Так он стал Рыцарем Черной Розы. Его темную землю стали называть Найтлундом, и там он погрузился в бесконечные раздумья о своей судьбе. Эльфийские девы, которые стали причиной его падения, превратились в стонущих баньши, окружающих его трон. Тринадцать рыцарей, которые оставались верными ему на протяжении всех его преступлений, стали воинами-скелетами, подчиняющимися только Соту.

Падение Истара

Величие Истара уменьшалось по мере Приближения Катаклизма. Король-Жрец видел демонов в тенях и отчаяние в ночи. Ослепленный своей гордыней, он решил призвать для исполнения своих приказов самих богов. Из самого сердца его земли, из величественного Храма Истара, Король-Жрец распространял свое безумие, подобно пауку, плетущему паутину. Он высасывал из земли энергию, надеясь использовать её в своих целях.

Боги послали тринадцать знамений для того, чтобы предупредить жителей Ансалона о приближении рока. Но люди очень быстро забыли пророчество эльфийского жреца Лоралона: "Если человеческая гордыня решит когда-то бросить вызов богам, то мир ожидает великое горе". И люди не заметили тринадцать божественных знаков.

Боги уйдут, и люди должны будут сами встретить свою судьбу.
Небо будет рыдать, и на землю будут падать его слезы, и люди услышат его отчаянные крики.
Страх придет на землю.
Свет исчезнет; пропадет надежда.
Воцарятся отчаяние и тьма.
Огонь в очагах погаснет.
Равнины будут очищены.
Брат обратится против брата.
Знание будет сокрыто.
Дети будут истекать кровью за грехи отцов.
Природа восстанет против людей.
Процветание прекратится, и кровь земли смоет бесчестье с лица земли.
И, наконец, пробудится сама земля!

Но Король-Жрец в своей гордыне не внял предупреждениям. В канун Рождества – время, известно, как Ночь Судьбы – все истинные жрецы покинули мир и перешли на более высокий план бытия, чтобы никогда больше не возвращаться на Кринн. Некоторые люди решили, что Король-Жрец тайно убил их и спрятал тела.

На Рождество небо приобрело зеленоватый оттенок, и буря уничтожила одну из семи башен храма Истара, в результате чего на город обрушился дождь мрамора. Эта буря бушевала на землях Истара на протяжении семи дней.

В последующие дни из всех уголков Кринна начали приходить сообщения об ужасных или устрашающих событиях.

Тьма опустилась на Балифор и Хило, и веселые кендеры от страха попрятались под своими кроватями.

Ночное небо полностью потемнело, так как черная луна Нуитари поглотила серебряный глаз Солинари и алую свечу Лунитари.

Черное пламя – живой губитель жизни – пробудилось и снова запылало в дворфийских залах Торадина. В Соламнии перестало гореть огненное дерево, в результате чего очаги стояли холодными и темными. В Абанасинии начались степные пожары, которые уничтожали равнины.

Лорд Сот нарушил все нормы Рыцарства. Совет пытался вовлечь его в открытое противостояние, но Сот закрылся в своей твердыне, утратив интерес к происходящему в мире.

В Палантасе все было закрыто густым, белым туманом. Только на тринадцатый день писец смог взять в руки перо и сделать запись о происходящем.

Ужасные новости поступили из Сильванести: деревья истекали кровью. В Квалинести рассказывали о том, что животные начали слишком часто нападать на эльфов. Из Тарсиса доходили слухи о разорванных и перегрызенных сетях.

Из северных портов начали поступать вести о красных приливах, которые затопляли улицы. И, наконец, Владыки Судеб и многие другие спящие вулканы извергли целые реки лавы и золы.

Кроме того, произошло еще много страшных событий, но самое страшное было впереди! Подземные толчки начали сотрясать землю, унося жизни людей и животных. А затем в воздухе прозвучал гром, и с неба обрушился огненный дождь!

Огненная гора обрушилась на Истар. Она увлекла на дно моря столицу этого королевства и всех, кто там находился. Сам Храм Истара был телепортирован в Бездну. Столкновение огненной горы с поверхностью Кринна изменило лик Ансалона. (Более подробно это описано в разделе "География Ансалона"). Все существа, как Добрые, так и Злые, замерли в смертельном ужасе.

Причины Катаклизма

Существует очень много предположений относительно причин Катаклизма. Неизвестно, как обычный смертный, подобный Королю-Жрецу, мог сковать самих богов, заставив их применить настолько суровые меры. Как бы то ни было, он сделал это. Более подробные обоснования этого предположения приведены далее.

Очевидно, что боги не желали или не могли вмешаться в происходящее до наступления Катаклизма. Боги Зла могли просто не хотеть вмешиваться в ситуацию, сложившуюся на Кринне, пока Король-Жрец следовал их злым планам. Тем не менее, это должны были сделать боги Добра и Равновесия. Король-Жрец мог уничтожить само Добро, развратив его

изнутри, и очевидно, что подобное деяние должно было нарушить Равновесие и разрушить весь мир. Если бы боги Добра и Равновесия могли спасти Кринн раньше, и сделать это не так радикально, то они сделали бы это.

Таким образом, мы должны предположить, что как минимум Добрые и Нейтральные боги не могли вмешаться в происходящее до Катаклизма. После этого, мы должны спросить себя: “А почему же они не могли сделать этого?”

Возможно, Король-Жрец каким-то образом использовал дары богов миру – а именно физические тела, свободу воли, смертность и магию – для того, чтобы сковать самих богов.

Прежде всего, Зло Короля-Жреца просто должно было привлечь богов в облике аватаров на Кринн. Оказавшись в облике аватаров, боги обретали физические тела (первый дар), которые Король-Жрец мог мучить и удерживать. Подобные действия явно могли на некоторое время сдержать богов. *(С точки зрения официальной космологии – полный маразм. Аватар Паладайна (Фисбен) на протяжении Саги умирает не один, и не два раза, а тот не обращает на это особого внимания. Кроме того, бог не переселяется полностью в своего аватара – это банально невозможно (неспособно тело аватара вместить всю божественную сущность). Таким образом, сам бог издалека управляет аватаром со своего плана. И говорить про то, что Король-Жрец мог физически сковать богов несколько… некорректно. Прим. переводчика).*

Во-вторых, мы знаем, что Король-Жрец воздействовал на свободу воли (второй дар) обитателей Ансалона, отвлекая их внимание от истинных богов, и привлекая его к себе – фальшивому богу. Лишая богов их последователей, Король-Жрец ослабил их до такой степени, что мог управлять ими. В свою очередь, получая новых последователей, Король-Жрец мог обрести достаточное количество мощи для того, чтобы самому стать подобным богу. *(Общая идея очень хорошая и верная, но управлять богами…Как Король-Жрец мог это делать – криками в Храме Истара: “Паладайн, а ну давай сюда молнию, и тогда я отправлю первый батальон верующих тебе помолиться”. Идея отдает легким маразмом. Прим. переводчика).*

В-третьих, если Король-Жрец обрел силу или магию, позволившую ему стать бессмертным, то он мог разрушить стену, отделяющую людей от богов. Он сумел бы отринуть свою смертность (третий дар). Таким образом, он мог бы стать равным самим богам. *(Еще лучше. Скажу только одно – главное отличие людей от богов все же не в смертности/бессмертии. Личи и вампиры – они то же бессмертные, только их богами как-то никто не называет. См. Planescape Campaign Setting (www.graycardinal.narod.ru). Прим. переводчика).*

И, наконец, когда Король-Жрец завладел Башней Высокого Волшебства в Истаре, он обрел всю магию тамошних волшебников (четвертый дар). После того, как волшебники и жрецы покинули мир, Король-Жрец остался единственными человеком, который владел этими искусствами (за исключением Фистандантилуса). Король-Жрец мог использовать магию для того, чтобы сковать богов. (*Ну все. Приехали. When Dark Roses Bloom – официальное приключение TSR. Читаем – Король-Жрец является жрецом 20-ого уровня. Жрецы не способны использовать магию волшебников. Вообще. И потому Король-Жрец мог в Башне Высокого Волшебства предаваться только всевозможным извращениям, но уж никак не магии. Что же насчет использования жреческой магии, даруемой богами, для сковывания этих же самих богов, то я промолчу. Прим. переводчика*).

Если боги каким-то образом были скованы, и не могли действовать до наступления Катаклизма, то, возможно, сам Катаклизм произошел не по их вине. Возможно, Король-Жрец сам призвал Катаклизм, который стал кульминацией зловещего ритуала, призванного наделить его властью над миром. Эта теория обретает подтверждение в том, что Храм Истара – сердце Зла – не был уничтожен, а оказался в Бездне. Мог ли Король-Жрец отправиться вместе с ним? В любом случае, подобное путешествие должно было свести его с ума.

Как бы то ни было, следует еще раз повторить, что все эти теории являются обычными предположениями. Катаклизм был и остается вечной загадкой для смертных.

Теневые Годы/Война Врат Дворфов

Последовавшие за Катаклизмом годы скрыты тенями. Народы Кринна пережили ужасные утраты. В Соламнии ненадежная власть оказалась в руках враждующих рыцарей. Многие великие города лежали в руинах. Некоторые королевства оказались на дне океанов; другие вознеслись на вершины гор. Опустошения были воистину ужасающими. Только народы эльфов и дворфийские королевства Кайолин и Торбардин остались более или менее целыми.

После Катаклизма, дворфы холмов и люди Кзак Царота бежали на юг к Торбардину для того, чтобы избежать нападений варваров и голода. Но королевство Торбардин не могло прокормить своих собственных обитателей, не говоря уже о тысячах чужаков. И потому дворфы закрыли ворота и повернулись спиной к умирающим людям. Дезорганизованные и лишенные истинного лидера, беглецы не могли противостоять вооруженным дворфам Торбардина.

А затем появился темный маг Фистандантилус, который желал стать владыкой всего Ансалона. Он построил магическую крепость, называющуюся Заман, и возглавил армии беженцев. Затем он атаковал Торбардин. Битва продолжалась много недель, и Фистандантилус обрушил ужасный дождь заклинаний на Торбардин. Но когда казалось, будто силы заклинателя уже истощились, Фистандантилус высвободил свою самую могучую магию! Это опустошительное заклятье уничтожило не только его врагов, но и союзников, как, впрочем, и его самого вместе с магической башней. Некогда щедрые и плодородные равнины Дера стали называться Пустошами Дергота. Все, что осталось от его горной крепости – это оплавившиеся руины, называющиеся Черепом. И где-то глубоко под Черепом (как говорят легенды), лежит сам Фистандантилус и тайны его силы.

Война Копья

Подробное описание Войны Копья приведено в разделе "Иконохронос Астинуса".

География Кринна

Мир Кринна очень древен. Его лицо изменялось так же, как лицо ребенка изменяется с течением времени. До того, как Кринн стал домом смертных, он служил полем битвы богов. Первая небесная война изменила лик мира, как впрочем, вторая, третья и четвертая. После каждой из них лик Ансалона, расположенного в южном полушарии, изменялся. Многие из подобных изменений затерялись во мраке истории, но некоторые из долгоживущих

обитателей Кринна еще помнят два различных вида их земли: Ансалон, который был до Катаклизма, и Ансалон, который появился после него.

Мир, который был

До Катаклизма земли Ансалона были целыми. Они простирались на протяжении 1,500 миль, от восточного Картея до западного Эргота. Путешественники говорили, что для того, чтобы увидеть мир, страннику нужна была всего лишь пара сапог и пара глаз. Жрецы говорили, что единый континент Ансалона является "воплощением в камне и земле надежды богов на единство нашего мира". А плуты, любимые многими богами, считали Ансалон одним большим простофилей, которого просто необходимо обобрать. Но независимо от того, как его воспринимали люди, до Катаклизма Ансалон был одним целым. Только Остров Санкрист находился вдали от основного мира. Легенды рассказывали о том, что он отделился от материка тогда, когда гномы впервые подожгли бочку с дымным порохом (хм, эти вообще-то литературный оборот). Но для жителей Ансалона Пролив Санкрист вряд ли мог считаться препятствием: для его пересечения достаточно было хорошей лодки и горшка с маслом, и не больше.

Но хотя боги могли стремиться к единству и миру среди обитателей их мира, сами смертные так не считали. Различные жители Ансалона создавали различные цивилизации, которые сосуществовали так же счастливо, как сосуществуют братья и сестры. Восемь великих королевств правили миром на протяжении трех тысячелетий до Катаклизма: Санкрист, Эргот, Хило, Квалинести, Торбардин, Торадин, Харолис, Соламния, Сильванести, Балифор и Истар. Их описания приведены далее.

Санкрист: Этот остров некогда был частью западного побережья Эргота. В 3050 PC (Pre Cataclysm), гномы отправились по следам Серой Драгоценности и прибыли на Санкрист, где и решили остаться. На севере острова находился спящий вулкан, который гномы сочли идеальным местом для своей величественной цитадели. Спустя годы подземных работ, гномы построили исполинский город, который стал их домом. Гномы, отправляющиеся в путешествия по враждебному миру, расстилающемуся за пределами геотермального жара их родины, всегда стремились вернуться в душные залы этого места. Название, которое гномы дали своему городу, обладало огромной длинной, и было практически непроизносимым.

Более короткий вариант – "Гора Небеспокойсь" – возник тогда, когда эрготский генерал попытался произнести слово, названное ему гномом и запнулся, сказав "Гора…ум…хммм…эээ…не беспокойся".

В 2500 PC, цивилизация гномов на Санкристе стала частью Эрготской Империи. Эта политическая зависимость не слишком беспокоила гномов: Пролив Санкрист удерживал империю вдали от острова, как впрочем, и незавидная репутация гномов, которые славились своими смертоносными (хотя и не всегда) изобретениями. В 1750 PC, спустя сорок лет после падения Эргота, гномы решили, что эрготцы больше не вернутся. После этого они тайно провозгласили свою независимость.

Эргот: Около 2600 PC, человек Акал Эргот начал военную кампанию, во время которой с помощью мечей и шантажа он объединил варварские племена западного Ансалона. Цивилизация, которая возникла в результате его трудов, получила его имя и унаследовала его талант к сражениям и одержимость законами. Благодаря поразительным военным

кампаниям, империя постоянно разрасталась, и её границы все дальше и дальше отодвигались от столицы Эргота – Далтигота. После множества войн и множества императоров, границы Эргота достигли Турбидийского Океана на западе и Сильванести на востоке. К 2200 РС, Эргот стал самой обширной цивилизацией, которую когда-либо видел Ансалон.

Но сердце Эргота все еще оставалось варварским. Эта империя не слишком заботилась о торжестве истины – которая в свое время стала фундаментом для возникновения эльфийских культур. И хотя в Далтиготе милитаризм был синонимом силы, для приграничных государств он стал синонимом тирании. В 1801 РС величайший сын Империи Эргота, Винас Соламнус, узнал, что такое истина и красота от покоренных жителей восточных провинций. Царящие там тирания и несправедливость Эргота не имели права на существование. Поклявшийся освободить народы востока, Винас начал поход с подчиняющимися ему армиями на Далтигот.

Вскоре император взмолился о мире. Новое королевство, Соламния, разделило Эргот на две части, забрав у империи все земли, расположенные к востоку от Палантаса и Кзак Царота. Тем не менее, Эргот так и не научился ценить истину и красоту. Могучая империя, которая перестала быть центром мира, постепенно увядала, подобно рудиментарному органу, который утратил все свои функции.

Хило: Королевство кендеров, именующееся Хило, было основано в 2600 РС и в отличие от Эргота не проявляло ни малейшего интереса к завоеваниям и судьбам мира. На самом деле, рождение этой нации произошло совершено случайно, когда клан кендеров, забравшийся на летающую цитадель, заставил её упасть на склонах Сторожевых Гор. Разбитая цитадель так заинтересовала кендеров, что большая часть клана осталась неподалеку от неё. К 2500 РС, когда цитадель была поглощена плющом и новыми лесами, вокруг собралось значительное количество кендеров, которого хватило для основания города. Они назвали свой город Хило, так как он находился в тени цитадели, которая некогда была высоко, а теперь оказалась низко. Окружающие земли так же получили это же название, но несколько по иной причине: горы на западе были высокими, а вершины востока – низкими. Как и следовало ожидать, Хило выступает для кендеров в основном в роли колыбели и могилы: молодые кендеры живут здесь до тех пор, пока не испытают жажду странствий, а старые кендеры возвращаются сюда после того, как повидают все, что хотели повидать.

В 2450 РС Эргот захватил Хило: человеческие армии окружили эти земли и назвали их одной из провинций Эргота. Кендеры пожали плечами и разошлись по своим делам. Когда Эргот наложил 20% налог на все сделки, смущенные кендеры согласились. Спустя 50 лет сборов гладких камешков и кусочков светящегося мха с кендеров, империя отказалась от обложения налогами этой северной провинции. В 1791 РС, падение Эргота освободило Хило. Сомнительно, чтобы кендеры заметили какие-либо изменения.

Квалинести: Эльфийское королевство Квалинести было полной противоположностью империи людей, расположенной на севере от него. Эргот основывался на войне; царство Квалинести базировалось на мире. Эргот возник, как тираническое объединение независимых земель; Квалинести появилось в результате мирного отступления из разрываемого войной Сильванести. Эргот стремился к силе; Квалинести стремилось к красоте.

Братоубийственная Война поставила западных Сильванести в нелегкое положение. Они презирали закостеневшую общественную жестокость, которая привела к войне, и сделала их чем-то вроде бедных родственников восточных эльфов. Спустя 40 лет унижений и презрения, они провозгласили свою независимость. Это привело восточных эльфов в негодование, но они не сделали практически ничего, чтобы помешать этому. В конце концов, спустя 27 лет вражды между двумя кланами, Кит-Канан создал Свиток Меча в Ножнах. Этот революционный документ даровал западным эльфам свободу, обеспечил их новой родиной и заключил новый мир между Сильванести, Торбардином и Эрготом.

В 2050 РС начался Великий Марш. В течение 20 лет западные эльфы медленно двигались через равнины Соламнии к своей новой родине, расположенной между Торбардином и Эрготом. Дворфы Торбардина с радостью передали эльфийским отступникам северные леса, зная, что миролюбивые эльфы будут препятствовать экспансии Эргота на юг. На самом деле, дворфы и эрготцы так тепло отнеслись к новой эльфийской нации, что три этих расы объединились и построили Пакс Таркас, огромную крепость на границах Квалинести и Торбардина. Но не Пакс Таркас стал столицей нового королевства. Эльфы Квалинести желали построить столицу, красота которой могла бы сравниться только с её неприступностью. И они построили Квалиност.

Элегантные и высокие шпили города выступали в роли наблюдательных постов, а по стенам, покрытым изящной резьбой, было очень сложно карабкаться. Здесь эльфы могли обрести не только красоту, но и мир.

Торадин и Торбардин: Дворфы, которые всегда отличались неторопливостью и неразговорчивостью, начали создавать свою цивилизацию отлично от других народов. В 3100 РС они начали строить свое первое королевство, Кал-Такс, название которого означало "Холодная Кузница". Они вырыли Кал-Такс для того, чтобы укрыться от Серой Драгоценности и других опасностей наземного мира. Этот подземный город, основанный на изоляции и закрытости, с ходом лет становился только более темным и тягостным. Все известняковые пещеры были заселены: сталактиты и сталагмиты все еще формировались, но в глубинах Кал-Такса больше не было хорошей руды. К 2800 РС сердце Кал-Такса превратилось в ледяной камень: запах разложения и смерти пропитывал все.

Группа молодых дворфов, не желающих наблюдать за тем, как Кал-Такс становится их могилой, пересекли Халькистовы Горы для того, чтобы вырыть новый город. Они скитались до тех пор, пока не нашли богатую жилу железной руды. Шахта, которую они вырыли на этом месте в 2800 РС, постепенно превратилась в новый город, Торадин, название которого означало “Новая Надежда". В 2750 РС молодое сообщество отправило посланников на свою родину, Кал-Такс, для того, чтобы сообщить о возникновении нового королевства. Послы обнаружили Кал-Такс странным образом заброшенным, его залы были скрыты темнотой, а привратные районы заполнены медведями и другими дикими зверями. Двадцать пять лет спустя, когда отряд дворфов решил вернуться на свою родину, им даже не удалось найти врата Кал-Такса в скалистых горах.

Но и в сердце Торадина поселилась скверна. В 2710 РС, шахтеры-дворфы обнаружили пять магических камней, которые оказались драконьими камнями. Испугавшись магии, которая скрывалась в них, дворфы выбросили эти камни из врат Торадина. В 2692 РС, драконьи камни попали в неправильные руки, что привело к началу Второй Драконьей Войны. Устыдившиеся того, что их бездумность вызвала такие бедствия, дворфы закрыли врата

Торадина для окружающего мира в 2640 РС. В течение следующих 500 лет, в глубинах Торадина сгущались мрак и печаль.

В 2150 РС клан молодых дворфов холмов мигрировал из величественных залов Торадина в скалистые Харолисовы Горы, расположенные на расстоянии 400 миль от их родины. Там они вырыли себе новый дом, Торбардин, название которого переводится, как "Новая Лучшая Надежда". Торбардину суждено было стать самым большим и величественным из королевств дворфов. Со временем его размеры достигли 22 миль в длину, и 14 миль в ширину. В состав Торбардина вошли семь основных городов, три фермерских пещеры, два правительственных района и крепость с двумя вратами. В отличие от своих предшественников, Новая Лучшая Надежда со временем не становится затхлой и закостенелой. Стены Торбардина остались неприступными даже во времена Катаклизма, который опустошил большую часть королевств Ансалона.

Харолис: Эти непривлекательная тундра могла только именоваться королевством. Здесь люди-моржи и белые медведи значительно превосходили числом людей и нелюдей. Но даже несмотря на это, в этих морозных землях существовала жемчужина цивилизации: Тарсис. Этот портовый город на западном побережья служил домом для торговцев, банкиров, ученых, студентов и наемников всех видов. Тарсис был главным торговым портом, который специализировался на торговле экзотическими шкурами и кожами, а так же видами рыбы, которые встречались только в холодных здешних водах. Для защиты все этих богатств от набегов пиратов и налетов варваров, Тарсис обладал крепкими городскими стенами и высокими сторожевыми башнями.

Соламния: Это огромное королевство разделило континент Ансалон на две половины. Несмотря на свою обширность и оптимальное расположение, Соламния так никогда и не добилась той власти, которой обладала империя Эргота. Регионы Соламнии были связаны не с помощью военной силы, а благодаря общей и бесценной свободе. Все жители Соламнии помнили жестокие налоги и давление со стороны эрготских оккупантов. Когда Винас Соламнус взял в осаду столицу Эргота в 1791 РС, жители центрального Ансалона начали стекаться под его знамена, именуя Соламнуса своим освободителем и правителем.

Хотя Соламния и не была военной диктатурой, никто бы не посмел назвать это королевство слабым. Во время эрготской оккупации, император построил множество могучих укреплений в здешних городах и селениях. Когда эти земли обрели свободу и объединились в государство Соламнию, цитадели и крепости Эргота начали служить добрым целям.

Но величайшая сила Соламнии состояла в её моральности. Жители этого королевства всегда старались следовать справедливому и почетному пути, который проложил его основатель, Винас Соламнус. Конечно же, полностью соответствовать идеалу невозможно. Но тот факт, что даже обыватели Соламнии верили в идеалы чести и благородства, подняли человеческую цивилизацию на новый уровень. Конечно же, жемчужиной Соламнии был великий порт Палантас, который был легендарным еще в Эру Силы. Хотя его первыми строителями были дворфы, Палантас, в конце концов, стал городом людей. Вдобавок к торговым флотам и постоянно расширяющимся рынкам, в стенах Палантаса находился Храм Паладайна, Башня Высокого Волшебства, Великая Библиотека, дворец Лорда Палантаса и Университет Палантаса.

Но истинной столицей Соламнии была Вингаардская Твердыня, хорошо укрепленная цитадель, которая была расположена в месте слияния Реки Вингаард и одного из её

притоков. Бывший эрготский форпост защищал самое сердце Соламнии, но его устрашающие стены и военный режим, конечно же, не мог воплощать в себе сердце этой земли.

Сильванести: Древняя земля Сильванести получила свое имя от эльфийского патриарха, Сильваноса, который изгнал оттуда драконов, и заселили эти земли в 3350 РС. В отличие от дворфов, королевства которых были построены из безжизненного камня, эльфы знали, что их город должен быть построен из живых вещей – деревьев и живого гранита. И в отличие от людей, которые вырубали леса для строительства своих городов, эльфы Сильванести (как их вскоре стали называть) придавали деревьям и лесным скалам изящные и полезные формы. Столица их королевства, Сильваност, был одновременно созданием природы и эльфов. Возможно, именно это гармоничное существование с природой позволило Сильваносту стать старейшим из существующих на Ансалоне городов.

А затем пришло время истинного испытания для Сильванести. В 2192 РС разгорелась ужасная война между эльфами и людьми. Полуэльфы оказались между противоборствующими сторонами. Спустя 100 лет сражений, война завершилась подписанием Свитка Меча в Ножнах. Но даже несмотря на это, Сильванести суждено было получить ужасную рану. Изгнанные со своих земель западные эльфы, которые были очень опечалены войной, требовали, чтобы по условиям мирного договора им были выделены новые земли. Эти эльфы покинули свою родину, став народом Квалинести. Потрясенные этой утратой, Сильванести закрыли свой исконный лес для чужаков. Постепенно они все больше и больше отдалялись от своих соседей по Ансалону.

Балифор: В 3051 Серая Драгоценность вырвалась из рук своих пленителей, преображая всех, кто находился поблизости. Преображенный кендер, которого звали Балиф, собрал рядом с собой всех остальных представителей новой расы. Балиф назвал это странствующее племя "родичами" или "кендерами".

Будучи долгое время спутником и товарищем Сильваноса, Балиф получил от него разрешение занять земли к востоку от Сильванести. Там, в небольшом лесу, подобном их родине, поселились кендеры, и произошло это в 3043 РС. Они назвали свой город и свое королевство Балифором в честь Балифа, который привел их сюда. Несмотря на то, что жажда странствий постоянно увлекала кендеров в другие места, многие из них со временем возвращались на свою родину. В конце концов, в лесах выросло еще три города, хотя их имена давно уже забыты.

Четыре столетия спустя клан кендеров обнаружил первую летающую цитадель. Их любопытство и удивление заставил целый клан мгновенно забраться туда и поднять её воздух. Другая проблема состояла в том, что эту цитадель еще нужно было посадить. В конце концов, кендеры заставили цитадель совершить аварийную посадку в Сторожевых Горах. Так возникло Хило.

Истар: В течение практически целого тысячелетия, Истар был всего лишь варварской землей на краю Эрготской Империи. Он был отрезан от оставшегося мира кольцом пустынь и пустошей.

В 1799 РС, когда западная Соламния объединилась вокруг Винаса Соламнуса и его армии освободителей, варвары Истара так же пошли по пути перемен. Возникли племенные королевства, заменившие охотничьи кланы. Начали появляться фермерские селения, которые

со временем становились городами. На протяжении двух веков, отдельные племенные нации объединились в конфедерацию. К 1480 РС, портовая столица Истар стала основным проводником торговли на востоке Ансалона. Торговля приносила с собой и богатство, которое вызывало развитие науки и производства. Торговые стандарты Истара, определившиеся к 1100 РС, медленно распространились до 800 РС по всему Ансалону, когда монета Истара была принята во всех уголках материка.

В это время усиливались и жрецы народа торговцев. Их яростное служение Добру обеспечило Истару репутацию центра высокой нравственности и морали, которому удалось затмить даже Соламнию. Расширяющаяся империя Истара столкнулась с кендерами Балифора и эльфами Сильванести. Со временем, дипломатические старания Истара позволили заключить этому королевству мирные соглашения со своими соседями – а так же большей частью народов Ансалона. С 460 РС по 280 РС на земле царил мир.

А затем, 280 РС, в Истаре появился первый Король-Жрец – владыка, как политической, так и духовной сфер жизни. Первый же эдикт Короля-Жреца, Мировая Справедливость, сделал Истар самопровозглашенным моральным центром мира. В течение следующего столетия власть церкви постепенно роста, пока в 118 РС не был провозглашен Манифест Добродетели. В этом документе описывались бесчисленные злые деяния и суровые наказания, которые должны были последовать за ними. Таким образом, Истар начал беспощадную борьбу с силами зла и грешниками. В 6 РС, церковные фанатики сделали еще один шаг вперед, провозгласив Указ о Контролировании Мыслей, который приравнивал злые мысли к злым деяниям. Гнев стал таким же грехом, как убийство, страсть стала расцениваться, как прелюбодеяние.

Боги, которые видели опасную и отвратительную силу Короля-Жреца, обрушили на мир огненную гору. Так в Судный Час истории Ансалона, боги раз и навсегда изменили прежний мир.

Климат до Катаклизма

Ключом к пониманию климата Ансалона до и после катаклизма является осознание того, что Ансалона располагается в южном полушарии Кринна. Таким образом, чем дальше на юг идет странник, тем холоднее становится климат. Чем дальше он путешествует на север, тем теплее становятся тамошние земли. До Катаклизма большая часть Ансалона идеально подходила для живущих там существ. Конечно же, недоступная тундра простиралась на юге Харолиса (расположенного в 700 милях от южного полюса) и жаркие дождевые леса заполняли северо-восточные границы Истара (которые располагались примерно в 2000 миль к югу от экватора). Но земли, расположенные между ними, в основном характеризовались умеренным климатом. В последующих описаниях для удобства читателей используются эрготские названия месяцев.
(Смотрите "Альманах Ансалона", где приведены различные варианты календарей Кринна).

Районы с самым благоприятным климатом стали местом зарождения великих цивилизаций: Эргота, Соламнии, Торадина и Сильванести. Здесь лето наступало в начале Кория и продолжалось до конца Реорксмонта. Летом температура иногда поднималась достаточно высоко, но обычно оставалась вполне приятной и удобной для работы. После спокойной осени наступала зима, которая начиналась в Фениксе и продолжалась до конца Мишамонта. Зимой температура обычно опускалась до точки замерзания, но не ниже. Кроме всего прочего, эти земли состояли из зеленых равнин, бесконечных лугов, густых лесов и

оживленных селений. Каждая сторона цивилизации выигрывала от стоящего здесь умеренного климата – это касалось торговли, коммерции, строительства, сельского хозяйства, земледелия, защиты и правления.

К югу от полосы умеренного климата располагался регион переходного климата. Там располагались второстепенные великие цивилизации, а именно Торбардин, Квалинести и западная часть Сильванести. Народы, основавшие их, по той или иной причине мигрировали сюда из умеренного региона. В этих областях лето продолжалось с конца Кория до начала Реорксмонта, и редко вызывало какие-либо неприятные ощущения у здешних жителей. После короткой и бурной осени приходила зима, которая начиналась в Х'рармонте и продолжалась до конца Чизлмонта. Температура зимой обычно опускалась ниже 0 градусов, и здесь часто происходили снегопады.

Южный полуостров Ансалона лежал в более холодной полосе. В тундровых районах Харолиса лето продолжалось в течение 5-6 недель во время Аргона. Но даже в течение этих дней солнце висело очень низко в северном небе, и стоящая здесь температура требовала присутствия теплой одежды. Лето могло бы быть еще холоднее, если бы не теплые морские течения, проходящие вдоль восточного берега Харолиса. Короткая и бурная весна предшествует лету, и такая же мимолетная осень переходит в холодную зиму. В эти дни солнце выглядит, как красный шарик, движущийся с востока на запад вдоль горизонта. Воздух становится таким холодным, что плевок замерзает раньше, чем успевает достигнуть земли. Здесь могут выжить только самые дикие и грубые люди, которых заметно превосходят числом ледяные медведи и люди-моржи. Здешняя флора является такой же скудной – в основном это низкорослые травы в ледяных болотах, маленькие деревца и упорные лишайники.

С другой стороны умеренных земель Сильванести и Балифора лежал пустынный регион, который простирался от гор северного Торадина до восточных пределов Истара. Здесь летние дни отличались ужасным зноем, а ночи – леденящим холодом. В конце Хиддумонта, на землю неохотно возвращалась осень, которая несколько смягчала стоящий тут жар. Осень медленно переходила в весну, которая, в свою очередь, сменялась летом в Бране. В этих землях очень редко шли дожди: Халькистовы Горы вытягивали влагу из воздуха до того, как она достигала бассейна Истара. Но если здесь все же выпадал дождь, то он превращался в ливень. На протяжении часа, синее небо исчезало в безумной пляске грозовых туч. Из туч в землю, подобно ужасающих корням, вонзались молнии. После этих коротких и яростных штормов, покрытая низкорослым кустарником пустыня превращалась в исполинский сад. В течение недели, безжалостное солнце вновь иссушало цветы.

В высокогорьях Истара к северу от пустыни находились обширные травянистые районы – земли саванны. На краю пустыни эта травы росли отдельными пучками с короткими, сухими стеблями и корнями с большими узелками, которые сохраняли воду. Дальше к северу островки травы превращались в бесконечные моря золотых трав, среди которых время от времени встречались одинокие деревья. Еще дальше на север деревья начинали попадаться все чаще и чаще, пока травы не сменялись лесами баобабов и смоковниц.

Эта обширная земля трав существовала благодаря присутствию одного важного фактора – воды. Тропические западные ветра переносили душный воздух Северного Коурраинского Океана на равнины, что вызывало проливные дожди, которые препятствовали распространению пустыни. Травы цепко держались за проливающуюся с неба воду, сохраняя её в своих корнях. Так же цепко они держались за тепло, испускаемое равниной,

поддерживая постоянный температурный уровень независимо от времени дня. В отличие от большей части других регионов Ансалона, в саванне было всего два сезона: сухой сезон (продолжавшийся от Чизлмонта до Элмонта) и сезон дождей (который продолжался от Элмонта до Чизлмонта). Эти сезоны наименее активно проявлялись вокруг столицы самого Истара, что и позволило этому фермерскому поселению превратиться в столицу мира.

В самой северной части Ансалона находились тропические дождевые леса. Там температура практически никогда не опускалась ниже 0 градусов, и растительность была особенно пышной. Экзотические деревья и папоротники росли в горных лесах вокруг Картея так густо, что странник мог пройти целых 100 миль и так ни разу и не наступить на почву или камень. Ливни, которые в саванне шли в течение трех месяцев, продолжались в этих районах в течение трехсот дней в году. Здешняя растительность была весьма экзотичной и иногда смертельной, и это же можно было сказать в отношении тамошних обитателей. Некоторые исследователи даже видели здесь горбунов, тела которых были покрыты оранжевыми волосами.

Катаклизм

Хотя большая часть обитателей Ансалона называет это событие Катаклизмом, Судный Час в действительности, скорее спас, чем уничтожил Кринн. Немногие мудрецы понимают, что сила Короля-Жреца Истара к тому времени стала более разрушительной, чем мощь огненной горы, обрушившейся на мир.

Но даже несмотря на это, последствия падения огненной горы были действительно трагичными. (Посмотрите на географическую карту Ансалона после Катаклизма). Эпицентром столкновения огненной горы с поверхностью Кринна стал столичный город Истар, который из коммерческого, политического и духовного центра мира превратился в наиболее глубокую точку Кровавого Моря. Сила столкновения так же преобразила земли Истара и окружающие страны. Огненная гора не только увлекла на дно город Истар, но привела к затоплению окружающих его засушливых равнин. Восточная часть этого королевства разделилась на шесть островов. Балифор на юге превратился в скалистый полуостров. Узкий Залив Балифор превратился в широкий пролив, который на севере переходил в новое море. На западе огромные Халькистовы Горы превратились в практически непроходимое сплетение горных хребтов. И на севере дно Залива Торадин резко поднялось вверх, обрушивая на новые земли огромную приливную волну.

Еще дальше на запад, земля разломилась, как от удара бича. Заливы, которые тянулись от Южного и Северного Турбидийских Океанов, слились воедино, залив равнины Эргота, оказавшиеся на дне. Вода, добравшаяся до находившегося вдали от моря Квалинести, разделила это королевство на две части, и достигла Оплота, расположенного в Халькистовых Горах. Центральная низменность, разделившая Квалинести на востоке, так же добралась и до запада, разрезав Эргот на северный и южный острова. Последствия падения огненной горы стали причиной вулканической активности на Санскрите, в результате которой размеры острова увеличились вдвое. К счастью, Гора Небеспокойсь так и не начала извергаться. А на юге произошел подъем морского дна, в результате чего возник целый ледяной континент.

И так Ансалон, который когда-то был цельной и прекрасной землей, стал разрозненным материком суровых климатов. Последующие страницы описывают и иллюстрируют тот

Ансалон, каким он стал после Катаклизма и безумия Войны Копья. Большая часть будущих героев Ансалона будет странствовать именно по этому миру.

Языки, помеченные звездочкой (*) являются основными, различные диалекты которых используются на всех указанных территориях; языки, помеченные плюсиком (+), являются редкими, и используются определенными этническими группами.
Ниже используются следующие классовые аббревиатуры:

P=Жрец, F=Боец, M=Маг, T=Вор, R=Плут, Bd=Бард,
Br=Варвар, Rr=Рейнджер, Co=Обыватель, Tk=Механик.

Мир, который есть

Абанасиния и Земли Искателей

Столица: Нет. Кве-Шу и другие племена с равнин обладают независимыми деревнями; Утеха, Гавань, и Земли Искателей обладают теократией.
Основное Население: варвары Равнин, другие люди, дворфы холмов, кентавры, гоблины
Языки: Абанасинианский*, Гоблинский*, Общий, Язык Жестов, Язык Квалинести+, Язык Кентавров+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Доброе
Правительство: Независимые племена и города

Лорд Керстон из Танталлона (Человек F13, AC 4, hp 52, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Грустный

Лорд Хрaйстол из Зарадена (Человек F 11, AC 3, hp 47, AL Нейтрально-Добрый)
Характеристика: Подозрительный

Лорд Мантилья из Северной Твердыни (Человек P12, AC 0, hp 59, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Задумчивый

Леди Лирисса из Залива Добра (Человек Bd9, AC 5, hp 26, AL Хаотично-Добрая)
Характеристика: Умная

Лорд Гватмей из Длинного Хребта (Человек Br10, AC 5, hp 52, AL Хаотично-Нейтральный)
Характеристика: Темпераментный

Союзники: Квалинести, Сауслунд (Southlund), Новое Море.

География: Абанасиния состоит главным образом из равнин, расположенных к югу от Пролива Шэлси и к северу от Квалинести и Харолисовых Гор. Хотя к Абанасинии относятся северные пределы Харолисового Хребта и Гор Восточной Стены, те, кто говорят об Абанасинии, чаще всего имеют в виду равнины.

На дальнем востоке Абанасинии расположено зловонное болото, заполненное цепляющими сорняками и измученными деревьями, покрытыми мхом. Здесь сокрыты руины Кзак Царота, как впрочем, и другие вещи, которые лучше оставить в покое.

К югу от этой проклятой земли находится лес, который не имеет названия ни в одном из цивилизованных языков. Варвары просто называют это место "Ловушкой", а Искатели зовут его "Безымянным". В лесу растет множество редких и экзотических растений, полезных для создания волшебных микстур, припарок, и так далее. Но он также стал домом для легионов призраков.

К западу от леса находится злополучная деревня Кве-Шу, разоренная Верминаардом как раз перед Войной Копья. Еще дальше к западу расположена теократия, названная Землями Искателей. Здесь, между Озером Кристалмир и Пиками Кири, расположена древесная деревня Утеха. В Утехе находится легендарная Гостиница Последний Приют, в которой впервые встретились Герои Копья, и в которой успело побывать несколько сотен авантюристов.

Западная дорога, идущая из Утехи, обходит Омраченный Лес и приводит к деревне, которая называется Гавань. Омраченный Лес стал убежищем для некоторых из самых прекрасных и скрытых обитателей Кринна: дриад, кентавров, всевозможных древесных духов, и, как говорят, единорогов. В центре этого места живет таинственная Хозяйка Леса.

Цитадель злого волшебника Гейдера так же расположена в здешних горах. Тот, кто собирается ступить в Омраченный Лес, должен иметь отважное и чистое сердце.

Климат: В Абанасинии погода является довольно непостоянной. Жаркое лето, продолжающееся от позднего Кория до раннего Реорксмонта, обеспечивает почти совершенные условия для выращивания зерна. Дожди на равнинах не являются регулярным явлением, но когда они все-таки проходят, то на землю обрушиваются сильные ливни. Длинные периоды душной погоды заполняют промежутки между летними штормами. Зима начинается в Х'рармонте и продолжается до Чизлмонта. В это время, влажный воздух с Пролива Шэлси сталкивается с ледяным воздухом, идущим с гор, в результате чего на равнины обрушиваются обильные снегопады. Основной Проход Стража в Землях Искателей часто оказывается заваленным снегом, в результате чего Утеха остается отрезанной от Гавани.

Политика: Горы, болота, леса и моря, которые окружают Абанасинию, изолируют эту область от распространения цивилизации. Абанасиния – это земля деревень, а не городов. За исключением аграрных селений Утехи и Гавани, только племенные деревни Кве-Тех и Кве-Кири представляют собой значительные поселения этого региона, обладающие зачатками государственности. Хотя варвары Абанасинии уже очень давно преследовали различные цели, теперь они стремятся создать конфедерацию. Уничтожение Кве-Шу и хаос Войны Копья доказали племенам варваров выгоду сотрудничества друг с другом. Варвары с подозрением относятся к Квалинести.

Торговля: Варвары Абанасинии в основном торгуют кукурузным зерном, мехами, лошадьми, перьями, одеялами, глиняной посудой, и шкурами 'вари. Смешанное население Земель Искателей славится своими кузнецами, пивом, оружием, доспехами, и (конечно же) гостеприимством. Варвары часто ездят в Утеху за оружием, доспехами, и кожей из Квалинести.

Балифор

(Смотрите "Кхур и Балифор")

Блод и Блодхейм

Столица: Блотен
Основное Население: Огры, Зеленая Драконья Армия
Языки: Язык Огров*, Кхурский, Драконий, Язык Гигантов, Общий+, Закхарский+, Язык Бакали+, Язык Слигов+, Язык Кентавров+
Национальное Мировоззрение: Хаотично-Злое
Правительство: Военная диктатура

Диктатор Блод из Блотена (Огр 7HD, AC 3, hp 39, AL Хаотично-Злой)
Характеристика: Жестокий

География: Зажатый между южными склонами Халькистовых Гор, Блод является цитаделью огров. Здесь раскинулась зеленая долина, защищенная с трех сторон горами и широкой пустыней. С четвертой стороны этой земли находится Река Тон-Талас, которая защищает долину от нападений с юга. Несмотря на очевидную безопасность и изобилие долины, здесь расположено только два основных поселения – столичный город Блотен и руины Такара.

Блотен расположен напротив южного склона Халкистового хребта. Хотя древние стены города несколько потрескались, они все равно свидетельствуют об утраченном величии народа огров. Сгорбленные и покрытые бородавками огры, волочащие ноги среди могущественных строений из камня, являются всего лишь извращенными тенями высших огров, основавших город.

Руины Такара являются лишь руинами прошлой славы. Из-за их отдаленности от границ огров и текущего места дислокации Зеленой Драконьей Армией, немногие цивилизованные авантюристы исследовали это место.

Климат: Высокие горы на западе Блода закрывают дорогу легким ветрам с Нового Моря, иссушая воздух. Хотя это еще не пустыня, но равнины Блода более засушливы, чем западные горы и лес Сильванести, расположенный на юге. Иногда, преобладающие теплые течения Южного Коурраинского Океана приносят неприятные дождевые тучи (летом) или снежные (зимой), которые зависают как над Сильванести, так и над Блодом. Умеренное лето Блода продолжается от Кория до Реорксмонта, а зима продолжается от Х'рармонта до Чизлмонта. Несмотря на умеренный климат, флору и фауну Блода можно назвать захудалой, грубой и чахлой, что полностью соответствует самому народу огров.

Политика: Вождь огров поддерживает пробный союз с нацией огров Керна на севере. В результате Войны Копья, Блод оказался оккупированным Зеленой Драконьей Армией, в то время как Керн был занят Красной Драконьей Армией. Вражда зеленых и красных драконов может вынудить Высшего Вождя отменить свой союз с Керном. Предвидя разрыв союза, вождь усиливает связи Блода с кочевникам Кхура и пиратами Оплота. Обе эти группы поставляют ограм экзотические товары и подержанное снаряжение, для производства которого у них нет ни материалов, ни навыков.

Торговля: Огры Блода ведут очень незначительную торговлю. Они торгуют только с теми, кого они не могут подчинить – пиратами Оплота и жестокими кочевниками Кхура. Эти сделки обычно заключаются между ограми и пиратами (или кочевниками), которые сидят за

противоположными сторонами стола. Перед каждым из них находится кинжал, воткнутый в стол. Предмет, который продается, лежит на столе непосредственно перед продавцом; мешок с монетами покупателя находится в поле зрения продавца и в руках у покупателя. Как правило, огры покупают свинину, сланец, глину, уголь, и ящеров. Покупатель бросает монеты на середину стола, и с каждой монетой, продавец пододвигает желанный предмет ближе к покупателю. Когда сумма оплаты удовлетворяет продавца, он сгребает свои монеты и бросает предмет покупателю. Если одна сторона надувает другую или переговоры заканчивают слишком скоро, то ножи выдергиваются из поверхности стола, и начинается смертельная схватка не на жизнь, а насмерть. Тем не менее, эта жестокая манера торговли гораздо лучше чем то, что ожидает другие расы, пытающиеся заключить сделку с огром. Огры обычно совершают набеги на караваны, которые пытаются обойти Халкистовы Горы с юга, или скитаются к северу от Закхара. Торговцы таких караванов постоянно ищут храбрых (и глупых) авантюристов, которые согласятся выполнять функции эскорта. Многие из этих торговцев платят по 10 стальных монет за каждую голову огра.

Острова Кровавого Моря

Столицы: Морской Предел (Сайфхум), Лакунос (Митас), Калпетис (Котас)
Основное Население: Морские варвары (Сайфхум), минотавры, пираты, и кайри (Митас и Котас)
Языки: Сайфхум – Общий *, Сайфхумский, Калинезийский, Язык Сильванести, Язык Минотавров+, Соламнийский+, Наречие Кендеров+, Эрготский+, Лемишский+, Нордмаарский, Даргои+; Острова Минотавров – Язык Минотавров*, Кайри
Национальное Мировоззрение: Нейтральное (Сайфхум), Законно-Злое (Митас и Котас)
Правительство: Республиканское (Сайфхум), феодальное (Котас), имперское (Митас)

Великий Моряк Тимбалин Хенкел из Сайфхума (Морской Варвар M12, AC 6, hp 56, AL Нейтральный)
Характеристика: Веселый

Император Чот Эс-Калин из Митаса (Минотавр 10HD, AC 4, hp 80, AL Нейтрально-Злое)
Характеристика: Жестокий

Леди Маквеста Кар Тон из Истара (Полуэльф F6/T6, AC 4, hp 50, AL Нейтральная)
Характеристика: Храбрая

Лорд Мандракор, Грабитель Котаса (Полуогр F8, AC 4, hp 68, AL Нейтрально-Злой)
Характеристика: Порочный

География: Когда огненная гора врезалась в город Истар, это привело к затоплению всего королевства. Только прибрежные горы вдоль Северного Коурраинского Океана остались выше уровня моря, став островами. Эти районы спаслись благодаря своей высоте, хотя легенды утверждают, что их спасла непричастность к вине Истара. Острова Кровавого Моря были и остаются землей минотавров и зверей.

Сайфхум является суровой землей. Его скалистые холмы содержат только чахлую растительность и несколько существ, которые называют этот остров своей родиной.

Поселение моряков, Морской Предел, является самой выдающейся достопримечательностью Сайфхума.

Картей, самый большой и самый северный из островов, содержит пустынные и жаркие равнины, а так же высокие горы, покрытые дождевыми лесами. Неизвестно, чтобы какие-либо авантюристы исследовали и описали Горы Вершины Мира (Worldscap mountains), экзотические леса которых, как говорят, являются непроходимыми. Самыми известными среди руин Картея являются руины маяка (Башни Уинстона), который указывал корабля безопасный путь в предательских водах Кровавого Моря.

К югу от Картея расположен Митас, огненный остров, равнины которого, покрытые невысоким кустарником, лежат в тени четырех больших вулканов. Минотавры управляют этим островом из своей столицы, порта Лакуноса (Нетосака на Языке Минотавров), который отделен от Кровавого Моря Рогатым Заливом.

Котас также заселен минотаврами, которые управляют островом совместно с пиратами. Хотя на Котасе нет вулканической активности, в отличие от его северного соседа, здесь нет и такой растительности, как на Митасе. Большая часть скудного населения острова живет в столице Кальпетисе и вдоль побережья.

Климат: Все эти острова расположены в глубоких тропиках. Здесь не бывает зимы. Лето стоит десять месяцев в году, принося жару, гнетущую влажность, и частые дожди. В этих условиях довольно хорошо себя чувствует растительность, несмотря на бедную и скалистую почву трех малых островов. На Картее, горные леса являются очень густым, и там можно найти много необычных растений.

Политика: Острова минотавров (и пиратов), Котас и Митас, пытаются наладить более прочные отношения с Черной Драконьей Армией на Полуострове Дейрли. Если их дипломатические усилия будут успешными, то минотавры получат власть над ненадежным восточным путем вокруг Кровавого Моря Истара и над всеми южными морями. Известные своим агрессивным каперством, минотавры стали настоящим бедствием для всех земель от Нордмаара до Балифора.

Морские варвары Сайфхума активно сопротивляются этой экспансии. Они ловят рыбу в водах к северу и к востоку от Сайфхума и прокладывают торговые маршруты вокруг внутренней кривой Водоворота. По мере роста солидарности минотавров, моряки все чаще и чаще саботируют их корабли дальнего плавания, выращивая искусственные рифы и ставя якорные ловушки. Известно, что корабли Сайфхума отправлялись на Санкрист для того, чтобы приобрести фарватерные мины гномов. Неизвестно, были ли они уже установлены.

Торговля: Главными торговыми отраслями Сайфхума является рыбная ловля, сбор урожая бурых водорослей, производство соли и мореплавание. Моряки Морского Передела продают свою экзотическую тропическую рыбу, бурые водоросли и соль повсюду, включая Палантас и Порт Балифор. Как только они освобождают трюмы своих кораблей в этих отдаленных портах, то моряки сразу загружают их другими товарами, чтобы перепродать их позже.

Минотавры Митаса и Котаса специализируются на производстве кораблей, бронзовых инструментов и оружия, спасательных операциях, и слывут отличными наемными моряками. Минотавры используют зеленые Элианские леса для строительства судов. Они совершают путешествия к Бездомному (Flotsam) для торговли и пополнения запасов, но никогда не

покупают ничего в больших количествах. Их основная пища – рыба из Кровавого Моря и зерно, взятое на кораблях Сайфхума, на которые они часто совершают нападения. Эти острова больше всего торгуют друг с другом.

Омраченный Лес

(Смотрите "Квалинести и Омраченный Лес")

Драконьи Острова и Туманные Острова

Столица: Город Золота (Туманные Острова)
Основное Население: Различное
Языки: Драконий, Общий, Драконидский, Гномий, Калинезийский, Кайри
Национальное Мировоззрение: Различное
Правительство: Неизвестно. Большинство считает, что здесь царит олигархия вирмов, состоящая из пяти золотых драконов.

География: Эти восемь островов формируют небольшой архипелаг примерно в 80 милях к северу от Мыса Нордмаар. Если перечислять их с запада на восток, то они будут расположены в следующей последовательности: Тайол, Крылатое Величие, Беранн, Сердце, Джентарт, Туманный Остров, Разум и Тревога. Каменные горы этих островов указывают на их длинную и запутанную историю: осколки и целые глыбы пемзы и обсидиана указывают на вулканическое прошлое, но многочисленные выхода песчаника и известняка могут свидетельствовать лишь об осадочном происхождении островов, а также многочисленных случаях поднятия земной коры. Несомненно, что Катаклизм оказал огромное влияние на нынешнее расположение и форму островов. Хотя средний размер островов не превышает десяти миль, на каждом из них встречаются самые различные типы ландшафта, начиная плодородными равнинами и заканчивая высокими горами. Подобное разнообразие ландшафтов превращает каждый из островов в прекрасный и идиллический мир. Но люди и нелюди нечасто обращают внимание на красоту. Это магические острова. Легенды рассказывают, что они могут изменять свой облик и местонахождение, когда к ним приближаются корабли людей. Многие капитаны рассказывали, что они долго преследовали эти острова, но, в конце концов, те просто исчезали в ночи. Никто не может сказать, являются ли эти изменчивые острова спустившимися к самой поверхности воды облаками, фантасмагорическими видениями или настоящими кусочками суши. Конечно же, никто не задавал вопросов о существовании островов их коренным жителям: золотым, бронзовым и медным драконам, а так же кайри, ирдам, теневым людям и народу Хальдер (hulderfolk).

Климат: На расположенных в тропическом поясе Драконьих Островах круглый год стоит теплая погода. Жаркий сезон продолжается от Раннмонта до Х'рармонта, оставляя всего два месяца для теплого сезона. Обычно в течение долгого лета воздух остается душным, небо – ослепительно-синим, а волны, лижущие берега, покрытые белым песком, спокойными. Тем не менее, приблизительно раз в месяц в небе рождается шторм, который обрушивает на берега островов ливни и яростные волны. Подобные шторма могут продолжаться целыми днями, терзая прибрежные районы Драконьих Островов.

Хотя островные ландшафты очень сильно варьируются, вся растительность Драконьих Островов обладает одной особенностью: густотой. Тепло и влажность сделали острова настоящими храмами растительной жизни. Горные склоны так же густо заросли травами и

кустами, как и дождевые леса, лежащие под ним. Некоторые даже считают, что растения на Драконьих Островах выступают в качестве пастухов, поддерживая популяции зверей в допустимых размерах.

Политика: Хотя эти острова объединены под общим названием Драконьих, их не связывают никакие политические отношения. Поселения Желанного, Киррикулума, Хэдана, Дозора, Насеста, Вермиса и Города Золота принадлежат к различным фракциям – последнее из них стало домом драконов. Никто из здешних жителей не беспокоится о том, что происходит за границами его родины; кроме того, большая их часть в свое время бежала от несправедливости и войн Ансалона. Самое организованное сообщество – которое представляют драконы Города Золота – может обсудить философские основы войны и политических союзов но никто из них не собирается действовать.

Торговля: Драконьи Острова не слишком нуждаются в торговле друг с другом или с окружающим миром. На каждом острове хватает пищи и ресурсов для сытной и богатой жизни. Тем не менее, все готовые изделия этих островов (например, металлические оружие или изделия из стекла) приходят с Ансалона. Обычно эти предметы не покупаются или выменяваются, а обнаруживаются на разбитых или брошенных кораблях, которые выбрасывает на берега островов.

Восточные Дебри

Столица: Нет. Каждое селение и племя является независимым.
Основное Население: Злые люди, расы гоблиноидов, огры, гиганты, кентавры, Нейдар (дворфы холмов)
Языки: Язык Восточных Дебрей* (Горные Варвары), Гоблинский*, Язык Огров*, Нордмаарский, Драконидский, Язык Дворфов Холмов, Соламнийский, Неракский, Язык Кентавров+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Злое
Правительство: Племенная власть, система кланов, ханство

Вождь Хлутот Как (Человек F15, AC 8, hp 69, AL Нейтральное)
Характеристика: Жестокий

Лорд Клана Ооpаг (Человек F15, AC 7, hp 55, AL Хаотично-Злой)
Характеристика: Злобный

Хан Каррига (Человек F15, AC 6, hp 75, AL Законно-Злой)
Характеристика: Гневный

География: Восточные Дебри занимают широкую и холмистую долину между Даргаардскими и северо-восточными Халькистовыми Горами. В отличие от мягких и зеленых лугов Соламнии, лежащей на западе, Восточные Дебри состоят из сухих пастбищ, каменистых холмов, сосновых лесов и высоких гор. Только такие выносливые животные, как козы, могут существовать в таких неблагоприятных условиях.

На севере лежат Леса Лахью (Woods of Lahue), ветвистые деревья которых образуют густой лес, раскинувшийся перед Астиварскими Горами. Ходят слухи о том, что здесь может возникнуть целая империя гоблинов. Кроме того, розовокожие и светловолосые люди-

каннибалы, именуемые Лахьюнцами, обитают в этих лесах. Никто не знает, питаются ли они гоблинами.

Хотя Восточные Дебри простираются на юг до богатого побережья Нового Моря, каменистая и засушливая земля Тротл отрезает эту часть Дебрей от северной половины данного района. Более того, Синяя Драконья Армия в данный момент занимает южную часть Восточных Дебрей, которую она захватила во время Войны Копья.

Климат: Подобно близлежащим Нераке и Керну, Восточные Дебри страдают от суровой погоды в течение большей части года. Во время летних месяцев от Брана до Хиддумонта, Северный Коурраинский Океан посылает жаркий и удушливый воздух на эти широкие равнины, в результате чего здесь очень редко выпадают дожди. Несмотря на высокую влажность, травы остаются мертвыми и сухими. После случайного летнего ливня вся эта пустынная земля на пару недель становится зеленой. После этого все засыхает вновь.

От Феникса до Раннмонта на равнинах царит зима. Хотя летом здесь практически не бывает дождей, зима приносит с собой суровые шторма, бушующие среди пустошей. Зимние громы и молнии посреди яростной вьюги не являются необычным феноменом во время подобных бурь Восточных Дебрей.

Политика: Население Восточных Дебрей является довольно разнообразным: здесь живет значительное количество грубых и коварных людей, которые часто сталкиваются с гобликоидами, оградами и другими неприятными существами, спускающимися с Халькистовых Гор. Этих отчаянных и эгоистичных людей связывает не столько любовь к ближнему, сколько один общий враг. Они презирают и боятся чересчур честных и прямолинейных соламнийцев, обитающих на западе. У них так же вызывает беспокойство Синяя Драконья Армия, оккупировавшая юг их земель.

Соламнийцы и Синяя Драконья Армия заставили обитателей Восточных Дебрей заключить союз с Оплотом, Неракой и Кхуром. Некоторые говорят, что лидеры этой земли заключили союз с самой Темной Королевой – убедив её остановить наступление армий драконов на Восточные Дебри. Соламния пытается определить истинность подобных слухов. Рыцари этого королевства заняли позиции на границах Восточных Дебрей и готовятся начать вторжение сразу же после того, как правдивость данных рассказов подтвердится.

Торговля: Жители Восточных Дебрей не доверяют чужакам и практически не занимаются торговлей. Их сыр, говядина, козлятина, зерно и специи являются не слишком качественными и потому употребляются только местными жителями. Грабители и разбойники отвечают за львиную долю контактов с внешним миром, преследуя караваны, которые идут по торговым путям между Нордмааром и Соламнией. Оставшаяся часть жителей Восточных Дебрей заботится только о себе и пасет своих коз. Большинству просто не хватает воображения для того, чтобы представить себе другую жизнь.

Полуостров Гудлунд

Столица: Кендермор (Гудлунд)
Основное Население: Кендеры, Черная Драконья Армия, гоблины, слиги
Языки: Наречие Кендеров, Общий, Язык Сильванести, Гоблинский, Драконидский, Язык Слигов, Язык Огров, Кхурский+, Овражное Наречие+, Язык Кентавров+

Национальное Мировоззрение: Хаотично-Доброе (Гудлунд), Хаотично-Злое (Равнины Дейрли)
Правительство: Демократическая монархия (кендеры), тоталитарные владыки драконов (Черная Драконья Армия)

Кронин Чертополох из Гудлунда (Кендер F9, AC 6, hp 42, AL Хаотично-Нейтральный)
Характеристика: Усердный

Сала-Кан, Черная Драконья Армия (Человек F13, AC 3, hp 70, AL Нейтрально-Злой)
Характеристика: Безжалостный и скрытный

География: Гудлунд и Равнины Дейрли расположены на скалистом полуострове, который выдается из континентальной части юго-восточного Ансалона, подобно когтю краба. Хотя Гудлунд чаще всего называют лесным королевством, здесь столько же равнин, сколько и лесов. В юго-западном конце Гудлунда находится Зеленая Равнина, стойкие травы которой сдерживают наступление Пустыни Балифора. К востоку от этой равнины расположен лес Гудлунда. Эта лесная земля наполнена фруктовыми деревьями, скрытными зверями и бесчисленными насекомыми – здесь достаточно флоры и фауны, чтобы привлечь внимание любого кендера, обитающего здесь.

К востоку от этих лесов раскинулась широкая равнина. Хотя её называют "Смеющейся Землей", в этой пустынной и безжизненной саванне не слишком много смешного. Названия других достопримечательностей этого материка являются более справедливыми: "Мрачный Берег", "Пустые Земли", "Беспокойные Воды" и "Утроба". Скалистая береговая линия и скрытые отмели отмечают пределы этого неровного полуострова. Многие из здешних скал являются исключительно острыми и полупрозрачными: во время Катаклизма пески Истара превратились в стекло из-за огромного жара, испускаемого падающей скалой.

Климат: Кровавое Море Истара оказывает разрушительное воздействие на климат полуострова Гудлунд. Хотя Гудлунд лежит на одной широте с Южным Эрготом, здешнее лето продолжается большую часть года, а снег здесь выпадает очень редко. Сильные течения Кровавого Моря создают тропический климат на 300 миль дальше, чем этого можно было ожидать. В результате этого лето продолжается в течение 9 или 10 месяцев, а зима лишь чуточку ослабляет царящую здесь жару.

Политика: Кендеры Гудлунда представляют единственную значительную цивилизацию на внешней части этого полуострова. Некоторые могут сказать, что термин “цивилизация кендеров” противоречит самому себе, но, во всяком случае, у лидеров Гудлунда есть очень серьезная проблема, которая может угрожать любой цивилизации. К востоку от Леса Гудлунда разрастается смертельная опасность. Там укрепилась Черная Драконья Армия, которая становится все больше и больше. Хотя лидеров кендеров очень интересуют эти огромные звери, они понимают, что бездействие может стоить им жизни. Получив одобрение правительства, кендеры Гудлунда стали приглашать в свои земли авантюристов, чтобы те сопровождали их во время охотничьих экспедиций, направленных против драконов. Кроме этой жизненно важной проблемы, кендеры Гудлунда пытаются найти способ установить более активные торговые отношения с Портом Балифором – в основном из-за того, что через этот морской порт проходится множество любопытных и чудесных безделушек.

Торговля: Тот, кто считает, будто кендеры не могут составлять точных карт, никогда не видел карт из Гудлунда. Многие престарелые кендеры, отдыхающие от многих лет странствий, наносят на карту все те земли, которые они видели во время своих путешествий. Естественно, что первые варианты этих карт нельзя назвать слишком точными, но кендеры любят показывать свою работу другим путешественникам для того, что добавлять к картам все новые и новые детали, постепенно делая их более точными. Карта, которая ходила по Гудлунду около пяти лет, будет поразительно точной и, несомненно, принесет пользу любому страннику.

Кендеры так же торгуют кораллами, деревом, рыбой и сушеными фруктами. Они с радостью обменяют любой из этих предметов на какую-то блестящую вещь или интересный механизм.

Ледяной Предел

Столица: Нет
Основное Население: Ледяной народ (люди-варвары), таной, Белая Драконья Армия
Языки: Язык Горных Дворфов, Горных Варваров, Ледяных Варваров, Харолианский, Сильванести, Язык Таной, Гномский, Драконидский+, Эрготский+
Национальное Мировоззрение: Законно-Доброе (ледяной народ), Законно-Злое (таной)
Правительство: Город-государство (Тарсис), племенной строй (равнины), тоталитаризм (ледники)

Харальд, Хаакан Ледяных Варваров (Человек F14, AC 1, hp 88, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Яростный

Харрругхк, Таной (Таной 7HD, AC 3, hp 37, AL Законно-Злое)
Характеристика: Безжалостный

Лусиен, командир Драконидов (Человек F12, AC -2, hp 59, AL Нейтрально-Злое)
Характеристика: Умелый

География: Континент Ледяной Предел может вообще не являться континентом. Некоторые говорят, что Ледяной Предел представляет собой один только лед, под которым нет земли. Там, где начинаются континентальные ледники, расположенные к югу от Зериака в холодных Пыльных Равнинах, подо льдом явно скрывается земля. Тем не менее, еще дальше к югу, толщина льда начинает превышать милю, а его поверхность переполняется расселинами и пещерами, ведущими в темноту. Никто не знает, что лежит под этим исполинским ледником, или же это просто огромное ледяное поле, под которым бушуют морские волны.

Ответ на этот вопрос является основным предметом поисков различных племен людей, населяющих Ледяной Предел. Многие юноши отправляются в глубокие ледяные расщелины, исчезая, спустя первую сотню ярдов, в кромешной тьме. Те, кому удавалось вернуться, рассказывали о том, что им не удалось найти подо льдом ни земли, ни океана, так как пещеры уходили все ниже и ниже. Другие странники, которые осмеливались спуститься ниже, больше никогда не возвращались домой.

Климат: Круглый год Ледник Ледяной Стены окутан ледяным воздухом и яростными вьюгами. Зимой солнце едва светит, напоминая наполовину угасший уголек, расположенный на северном горизонте. Кроме того, пелена вьюг часто скрывает даже этот уголек. Здешние

жители быстро привыкают к холоду и тьме, но странники из других земель часто рассказывают о меланхолии, которая гонит их из этих пустошей в поисках "глотка воздуха". Лед часто забирает их жизни.

Ученые считают, что Ледник Ледяной Стены возник из-за водоворота Кровавого Моря, расположенного на расстоянии 600 миль от этого места. Они верят, что эта исполинская воронка уводит тропическое течение от Сурового Берега (Rugged Coast) и направляет его к востоку от Котаса. В противном случае, теплые течения направились бы на юг, к Пыльным Равнинам.

Политика: На этом суровом леднике борются за жизнь две расы: Злые таной (люди-моржи) и Добрые люди. Хотя, казалось бы, что один арктический климат Ледяного Предела создает достаточно проблем, эти расы еще и сцепились в яростной борьбе за скудные ресурсы этого места. Отчаявшиеся люди даже отправили посланников в Тарсис и Торбардин, чтобы попытаться заручиться помощью союзников. Эти дипломатические миссии не принесли никаких результатов, так как жители Тарсиса и Торбардина вряд ли поверили в то, что в Ледяном Пределе может существовать добро.

Есть еще и другие обитатели Ледника, представляющие опасность, как для людей, так и для таной: белые драконы. После поражения в Войне Копья, Белая Драконья Армия осела в центральных районах Ледяного Предела. Там и осталась эта оккупационная армия, хотя вряд ли им бы удалось найти здесь цивилизацию, которую можно было подчинить себе. Люди смогли укрыть свои поселения от глаз патрулирующих Ледяной Предел белых драконов. Иногда драконам удается найти поселение, и тогда на поверхности льда начинается битва. Варвары садятся в свои ледяные лодки, подобно спешащим на китобойный промысел морякам Кровавого Моря. Они скользят вдаль по гладкой ледяной поверхности, надеясь увести дракона от лагеря и загарпунить его до того, как он сможет предупредить других драконов.

Торговля: Стиль жизни варваров, состоящий в охоте и рыбной ловле, обеспечивает их всеми необходимыми запасами пищи, ворвани и шкур. Таким образом, основное внимание людей уделяется не столько торговле, сколько дипломатии. Но даже при этом ледяной народ обязан полагаться на поставки металла из Тарсиса, включая рыбные крючки, гарпуны и полозья для саней. Они выменивают их на меха, кость, мясо и ворвань.

Таной не интересуются торговлей.

Картей
(Смотрите раздел "Острова Кровавого Моря")

Кайолин (Каолин)

Столица: Гранат
Основное Население: Дворфы Хилар и Девар
Языки: Язык Горных Дворфов, Горных Варваров, Овражное Наречие, Соламнийский, Лемишский, Драконидский+, Гоблинский+, Язык Огров+
Национальное Мировоззрение: Законно-Нейтральное
Правительство: Колониальное

Губернатор Эранн Текучий Камень из Граната (Хилар P7, AC 3, hp 46, AL Нейтрально-Добрый)
Характеристика: Честный

Претор Рив Холодная Пряжка (Девар F12, AC 1, hp 73, AL Законно-Нейтральный)
Характеристика: Вздорный

Претор Рензив Истопник Горна (Хилар P9, AC 7, hp 41, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Терпеливый

Претор Хентел Глубококопатель (Девар Co11, AC 7, hp 33, AL Нейтральный)
Характеристика: Ворчливый

Претор Слаг Вращающийся Камень (Хилар R7, AC 5, hp 38, AL Нейтрально-Добрый)
Характеристика: Сердитый

География: К югу от Равнин Соламнии находится труднопроходимая цепь гор, в глубинах которой лежит подземный город дворфов, который называется Гранат. Этот город возник, как шахтерская колония дворфов, дарованная Торбардину соламнийцами в обмен на их военную помощь. Можно даже не говорить о том, что многие из коридоров города находятся на месте богатых рудных жил, выработанных первыми шахтерами. В Гранатных Горах дворфы добывали железную руду, золото, серебро, медь, олово, сурьму, фосфор, никель и сияющие солнечные камни. Как только шахты заработали на полную мощность, дворфы построили кузницы и начали чеканить собственную монету. Так вырос город.

Дворфы так же обнаружил значительные запасы мрамора, который они начали добывать и полировать, с целью украшения своих высоких залов. Со временем их город стал центром роскоши и красоты, несмотря на то, что он был гораздо меньше Торбардина или легендарного Торадина.

Восточная половина королевства Кайолин представляет собой богатые прерии. Дворфы Граната игнорируют эти земли, хотя и продолжают торговать с фермерами, которые обрабатывают их.

Климат: Кайолин отличается таким же умеренным климатом, как и близлежащие земли Соламнии. Начиная с Чизлмонта, фермеры два месяца сажают, ухаживают за посевами в течение четырех месяцев, потом два месяца собирают урожай и еще четыре отдыхают. В этом регионе обычно стоит жаркое лето с обильными дождями, а холодными зимами выпадает множество снега.

Горная часть Кайолина остается прохладной на протяжении летних месяцев и полностью изолируется в результате обильных снегопадов от Феникса и до Мишамонта. Конечно же, дворфов Граната, живущих в их любимом подземном городе, это не слишком беспокоит.

Политика: Два клана дворфов обитают в Гранате: Хилар и Девар. Первый клан, представители которого основали Торадин и великий город Торбардин, первыми прибыли в Гранат. С этого момента они заняли здесь господствующие позиции, и именно их чувство прекрасного позволило превратить Гранат в город кованного железа и отполированного мрамора. С другой стороны Девары последовали за ними, и пришли в город тогда, когда

здесь потребовались умелые торговцы и ремесленники. Они мирно жили под властью Хилар многие годы, включая и нынешнего тана.

Хотя Губернатор Текучий Камень происходит из клана Хилар, он беспристрастно правит всеми своими подданными, независимо от их расы. Он так же прислушивается к мнению Совета Танов – в который входят представители каждого из кланов дворфов, которые обитают в Гранате. Когда Гранат достиг достаточной мощи, чтобы существовать самостоятельно, Торбардин даровал независимость своей колонии. Тан Хилар, избранный в Гранате, установил крепкие и дружеские связи с Торбардином, и они существуют до сих пор.

И Гранат, и Торбардин выступают в качестве хранилищ богатства, истории и культуры. Тогда как некоторые другие цивилизации были уничтожены во время Войны Копья, Гранат продолжает твердо стоять на своих гранитных ногах. В данный момент дворфы пытаются помочь соламнийцам в исцелении их земли и выгнать орды хобгоблинов, которые пришли сюда из Лемиша.

Торговля: Несмотря на свою недоступность, затворничество здешних дворфов и враждебных восточных соседей, Гранат является центром торговли в районе Нового Моря. Прекрасные драгоценности, гранаты, изделия из металла и стали, а так же колеса для повозок сделали Гранат излюбленным местом всевозможных торговцев. Но основой успеха Граната является то, что этот город является основным центром чеканки стальных, серебряных и медных монет Северного Эргота. На рынках Граната, покупатели "покупают" целые сумки стальных, серебряных и медных монет за те товары, которые они приносят с собой. После этого денежные маклеры Граната выставляют полученные товары на продажу, но уже за здешние монеты. Таким образом, Гранат получает двойной доход от каждого проданного предмета.

Кендерхольм (Хило)

Столица: Хило
Основное Население: Кендеры, огры, гоблины, кайри
Языки: Кендерское Наречие, Общий, Соламнийский, Эрготский, Язык Огров+, Гоблинский+, Кайри+, Гномский+
Национальное Мировоззрение: Хаотично-Нейтральное
Правительство: Омнигархия

Глава Рода Трашен Перекати-Поле (Кендер Bd10, AC 6, hp 29, AL Нейтрально-Добрый)
Характеристика: Непредсказуемый

География: Леса скрывают северо-восточный конец острова, именуемого Северным Эрготом. Именно там обитают кендеры. В лесу Кендерхольма есть всего один важный город: Хило. Катаклизм не только уничтожил пять других кендерских городов, расположенных в этом районе, но и превратил лежащее в глуши Хило в портовый город. (Карта этого региона представлена в разделе "Северный Эргот").

Кендерхольм хорошо защищен. На востоке расположен Алгонийский Пролив и дружественное королевство Соламния, тогда как на западе земля кендеров оберегается большим горным хребтом. К югу от Кендерхольма раскинулась негостеприимная пустыня, а на севере лежат безжизненные пустоши.

Климат: Оказавшись на 150 миль дальше к северу, чем кендерское королевство Гудлунд, Кендерхольм наслаждается более прохладным климатом. В летние месяцы, от Кория до Реорксмонта, температура редко поднимается настолько, чтобы заставить неугомонных кендеров вспотеть, особенно учитывая то, что они живут под древесным пологом. Прохладные ветерки дуют с гор, еще сильнее понижая температуру. В конце Х'рармонта начинается 4-месячная зима, которая приносит с собой частые и обильные снегопады.

Политика: Несмотря на детскую игривость, которой отличаются кендеры, лидерам Кендерхольма приходится решать достаточно серьезные задачи. В данный момент они пытаются заключить союз с гномами Санкриста. "Гномьи Переговоры" движутся медленно. Государственные интересы едва ли уступают в важности каждому новому устройству, с которым сталкиваются кендерские послы. Возможно, задержка переговоров несет только благо: в конце концов, мысль о начале войны с могучей пехотой гномов смутит даже отважнейшего из кендеров. Кроме того, Северный Эргот не отважится начать войну с кендерами с одной стороны, и гномами с другой.

Торговля: Кендерхольм производит прекрасно вырезанные деревянные безделушки, которые, вместе с кремнем и черным деревом, представляют основу оживленной торговли Кендерхольма с Санкристом, Северным Эрготом и Соламнией. Кендеры импортируют металлы из первых двух стран, и зерно из последней. И, наконец, кендеры также предоставляют особую услугу: они часто нанимаются в качестве "искателей". Таким образом, кендеры нанимаются на поиски пропавших предметов или людей. Их любовь к бартеру никак не влияет на успешность "поисков".

Керн

Столица: Кернет
Основное Население: Огры, кентавры, Красная Драконья Армия, люди, гоблины
Языки: Язык Огров, Общий, Нордмаарский, Язык Минотавров, Язык Кентавров+, Калинезийский, Неракский+, Язык Горных Варваров+
Национальное Мировоззрение: Хаотично-Злое
Правительство: Деспотизм (огры), тоталитаризм (Красная Драконья Армия)

Великий Хан Огров Керн (Огр 9HD, AC 3, hp 37, AL Хаотично-Злой)
Характеристика: Умелый

Красный Владыка Драконов Каралас (Человек P18/F10, AC -2, hp 92, AL Законно-Злой)
Характеристика: Мстительный

География: Полуостров Керн расположен между Таман Бусуком и Кровавым Морем. На севере Керн граничит с Восточными Дебрями, а на западе его границы соприкасаются с Кхуром и Балифором. Земли Огров на юге Керна отличаются большим количеством равнин, смешанных с обширными просторами дикой саванны. В центральной части Керна находится большой горный хребет, являющийся северо-восточной частью Халькистовых Гор. Именно там расположена столица этого королевства, Кернет. К северо-западу от гор земля превращается в неровные пустоши. На восточном краю Керна травы становятся более зелеными и густыми, скрывая под своим покровом предательские топи и смертоносные трясины. Это темно-зеленое море простирается через весь полуостров к небольшому лесу, именуемому Крайним Лесом (Endscape Woods). Там среди суровых сосен растут

экзотические, лиственные папоротники. На границе суши и вод Миремиера, расположены земли, затопляющиеся с приходом прилива, на которых обитают скраги, морские львы и никси.

Климат: Земли Огров и западные районы Керна являются достаточно засушливыми. Густые травы оставляют место всего для нескольких упорных деревьев. На юге и западе эти жаркие и сухие земли переходят в дикие пустыни Кхура. Травы становятся гораздо тоньше и суше в этих приграничных с пустыней районах. Во всей саванне небо остается чистым и безоблачным с месяца Брана до Феникса, но от Элмонта до Чизлмонта оно покрывается грозовыми облаками, которые обрушивают на эти земли сильные ливни. Растения равнин поглощают дождевую воду корням, в которых она сохраняется на протяжении долгого лета.

На полуострове дожди проливаются гораздо более часто и непредсказуемо. Этот регион не отличается устойчивым циклом дождливых и засушливых дней. В один из дней может идти проливной дождь; на следующий – глазам странника вновь откроется безоблачное небо; на третий – его ожидает легкая изморось. Облака, собирающиеся над Северным Коурраинским Океаном, отправляются к югу через Миремиерский Пролив, а затем оказываются над полуостровом Керн. Но даже эти облака не могут защитить Керн от жары. Фактически влажность только увеличивает здешние температуры, создавая зеленые земли, заполненные множеством разновидностей кусающихся жуков. На самом дальнем краю полуострова – где расположен Крайний Лес – стоит самая сильная жара, и выпадают самые обильные дожди.

Политика: Децентрализованное и хаотично управляющееся королевство Керн в данный момент оккупировано Красной Драконьей Армии. В отличие от других покоренных народов, огры восхищаются красными драконами. Огры Керна с радостью поддержат любой замысел своих поработителей, и, следовательно, Темной Королевы. Следуя некоторые докладам, Такхизис даже приходила в форме аватара в умирающую столицу этого места, Кернет. К сожалению, ни один цивилизованный свидетель не может подтвердить этого.

Торговля: Керн в основном торгует с Блодом, южным королевством огров. Тем не менее, ни один из народов не может предложить другому нечто большее, чем товары, похищенные из караванов и близлежащих деревень. Большая часть вещей носит на себе следы царапин и вмятин. Единственными производимыми здесь товарами являются талисманы, веревки, сети, пенька, лен и собаки.

Харолис

(Смотрите раздел " Торбардин, Пакс Таркас и Харолис")

Кхур и Балифор

Столица: Кхури-Хан
Основное Население: Пустынные кочевники, другие люди, Зеленая Драконья Армия
Языки: Кхурский, Язык Огров, Закхарский, Неракский, Общий, Драконидский, Гоблинский, Сильванести+, Язык Кентавров+, Наречие Кендеров+
Национальное Мировоззрение: Законно-Злое
Правительство: Ханство (люди), тоталитаризм (Зеленая Драконья Армия)

Хан Пустошей Кухри-тал (Человек F17, AC 3, hp 102, AL Законно-Злой)

Характеристика: Фанатик

Зеленый Владыка Драконов Хуллек Череподробитель (Полуогр P13/ F18, AC 5, hp 99, AL Нейтрально-Злой)
Характеристика: Интриган

География: С трех сторон Кхурманское Море окружают засушливые и суровые земли Кхура. На севере скалистые пустоши сменяются скалистыми горами. В прохладных расселинах под скалистыми утесами, пытаются выжить жилистые растения. С подъемом вверх по склону, климат становится прохладнее, в результате чего камень покрывается невысокими травами. Корни этих трав питаются осадками, которые выпадают здесь в результате скудных дождей. Авантюристы, непривычные к высоте, начинают задыхаться и слабеть, оказываясь на этих травянистых нагорьях. Некоторые по слухам даже сталкивались со странными видениями на вершине этих диких гор.

Южные и восточные пределы Кхура представляют собой обширные, песчаные пустоши. Здесь очень мало оазисов, выстроенных возле глубоких колодцев или маленьких, природных озер, и они расположены вдали друг от друга. Эти источники воды всегда оберегаются кочевыми племенами, которые разбивают рядом с ними свои палаточные лагеря. Между оазисами лежат бесконечные пустоши, состоящие из песка и низкорослого кустарника. Время от времени странник выходит к руинам древних степных городов, существовавших здесь во времена Истара. К сожалению, в пустыне больше нет постоянных поселений.

Еще дальше на юг раскинулись земли Балифора. Будучи некогда лесистой родиной кендеров, теперь Балифор представляет собой такую же суровую и песчаную пустошь, как и Кхур, лежащий на севере. В пустыне есть только один город, заслуживающий упоминания – Порт Балифор. Известный своими черными рынками, грязными тавернами и дорогими трущобами, Порт Балифор привлекает к себе драконидов и грабителей. Сам город, построенный на сваях, вбитых в поверхность равнины, которая затопляется во время каждого прилива, выдается в Залив Балифор. Под этими сваями вершат свои черные дела преступники Балифора.

Климат: Кхур можно назвать одним из самых засушливых мест Кринна. От Чизлмонта до Хиддумонта дни являются смертельно жаркими, а ночи достаточно холодны, чтобы унести жизнь неосторожного странника. В течение этих долгих летних месяцев, небо остается ослепительно-синим. Любые облака рассеиваются еще до рассвета и собираются вновь только на закате. Ночное небо напоминает чашу из отполированного обсидиана, посыпанную сверкающим звездным песком. В эти месяцы единственными штормами, обрушивающимися на эти земли, являются песчаные бури, которые могут быть смертоноснее града.

В период от Х'рармонта до Мишамонта облака становятся более частыми, что несколько смягчает дневной жар и ночной холод. Иногда из этих облаков выпадает дождь. Большая часть воды быстро поглощается ненасытными песками или цепкими горными травами. Время от времени проходят настоящие ливни, которые вымывают целые русла в склонах гор, стекая в долину и устраивая небольшие наводнения.

Политика: Эта суровая земля стала домом для суровых людей: пустынных кочевников. Эти воинственные люди уважают силу и красоту безбрежной пустыни; они родились на свет для того, чтобы любить свою родину. Кроме борьбы за выживание на этих безводных равнинах,

кочевники вынуждены сражаться с Зеленой Драконьей Армией, которая остановилась в западных степях, когда её выбили из Сильванести. Многие кланы уже посылали посланников в Нераку, умоляя освободить западные пустыни. Некоторые из вождей кочевников даже пытаются объединить свой разрозненный народ в одну нацию. Уникальные обычаи и яростная гордость кочевников представляют немалые препятствия для их объединения, как друг с другом, так и с городом Неракой. Соламнийцам не слишком нравится зарождение новой империи на востоке их владений, особенно учитывая любовь здешних кочевников к оружию.

Торговля: Воинственные кочевники Кхура выращивают прекрасных лошадей – быстроногих и неутомимых. Они продают этих прекрасных зверей вместе с упряжью, бриллиантами, стеклом и нефтью в обмен на оружие и доспехи. Они так же занимаются продажей экзотических специй, подобных мирре и ладану, как впрочем, и предметов, найденных в разрушенных городах древнего Истара.

Котас

(Смотрите раздел "Острова Кровавого Моря")

Лемиш

Столица: Лемиш
Основное Население: Люди, Синяя Драконья Армия, гоблины, тролли
Языки: Общий, Лемишский, Соламнийский, Гоблинский, Неракский, Драконидский, Язык Огров+, Язык Хилар+, Овражное Наречие+, Гномский+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Злое
Правительство: Диктатура

Деспот Неллтис из Лемиша (Человек F17, AC 3, hp 78, AL Нейтрально-Злой)
Характеристика: Подлый

География: Это маленькое королевство зажато между Соламнией, Восточными Дебрями и Новым Морем. Узкий горный хребет оберегает его восточные границы от вторжений варваров Восточных Дебрей. В то же время, Северные и Южные Темные Леса охраняют здешних жителей от обитателей Тротла, которые живут на востоке, и обитателей Соламнии, которые соответственно проживают на западе. Между этими густыми лесами лежат травянистые равнины и извилистые речки, которые текут на север, в Соламнию. Расположенное на южных границах этого королевства Новое Море представляет собой идеальный торговый путь к самому близкому торговому партнеру Лемиша – Оплоту.

Климат: В Лемише царит такой же умеренный климат, как и в Соламнии, хотя здешние зимы продолжаются на несколько недель дольше. Обильные дожди поддерживают буйную растительность в Темных Лесах и на центральных равнинах. Горы, лежащие на востоке и западе, покрыты снегом в течение девяти месяцев в году, и от середины Феникса до начала Раннмонта лед сковывает гавани Нового Моря.

Политика: Во время Войны Копья восточная треть этого маленького королевства пала перед наступающими войсками Синей Драконьей Армии. Победа Синих была достигнута не в результате успешных военный действий, а всего лишь благодаря предательству одного

человека, Неллтиса. Неллтис организовал захват восточной трети Лемиша в обмен на разрешение править оставшимися землями. Синяя Драконья Армия сдержала свое слово, как впрочем, и сам Неллтис. Теперь он правит западным Лемишем, пытаясь уберечь свои земли от соламнийской угрозы с севера, и угрозы драконов с востока. Но, подобно их нынешнему правителю, жители Лемиша отличаются исключительной завистливостью, занимаются спекуляциями и принимают участие в работорговле. Столкновение Соламнии и Лемиша неотвратимо.

Торговля: Эти злые охотники и моряки экспортируют древесину и строят маленькие, быстрые и маневренные корабли. Они так же продают маленькие суденышки, навигационное оборудование, столярные изделия, домашнюю птицу, лекарства, бочки, бобы, грибы и травы. Лучше всего у них идет торговля с Оплотом, хотя некоторые товары отправляются на север, в Соламнию.

Митас

(Смотрите раздел "Острова Кровавого Моря")

Нерака

(Смотрите раздел "Таман Бусук")

Нордмаар

Столица: Северная Твердыня
Основное Население: Варвары болот
Языки: Нордмаарский, Язык Восточных Дебрей, Калинезийский, Язык Огров, Драконидский, Драконий, Общий+, Язык Горных Варваров+, Дарго+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Доброе
Правительство: Феодализм

Король Шредлер Кериан (Варвар F19, AC 5, hp 83, AL Нейтральный)
Характеристика: Прагматичный

Хан Пустошей Фезалл (Варвар F16, AC 3, hp 42, AL Хаотично-Нейтральный)
Характеристика: Маниакальный

География: Размеры этой исполинской пустоши превышают размеры Северного Эргота. Мыс Нордмаар заполнен растительностью, которая круглый год сохраняет свои зеленые краски. Еще дальше к югу эта земля постепенно переходит в огромное и опасное болото. Корни растений в этой части Нордмаара уходят в воду, глубина которой может варьироваться от 1 до 25 футов. В болотах растет множество экзотических фруктов. Хотя оставшаяся часть континента не слишком любит эти фрукты, жители Нордмаара производят из них разнообразные ликеры. На границе между двумя типами ландшафта возвышается Северная Твердыня, из которой варварский Король Нордмаара правит своими землями. К югу и западу от болот лежит тонкая полоска пустынных и степных земель, отделяющих Нордмаар от континентального Ансалона. В этих травянистых и засушливых землях живут варвары-всадники.

Климат: Из-за того, что Нордмаар находится на северном краю Ансалона, здесь стоит тропический климат. Окруженный с трех сторон Северным Коурраинским Океаном, Нордмаар отличается влажностью, которая может быть сравнима только со здешней жарой. В этом районе очень длинное лето, а папоротники и деревья не теряют своей листвы. Всевозможные разновидности весьма любопытных растений произрастают здесь, причем их стебли так плотно переплелись друг с другом, что нога странника может так и не опуститься на землю. Деревья и растения, встречающиеся дальше к югу, не могут выжить в условиях постоянно и душной жары. То же относится и к представителям многих видов животных.

Политика: Это варварское королевство в данный момент стонет под гнетом Красной Драконьей Армии. В отличие от других народов, которые нехотя терпят своих завоевателей, жители Нордмаара активно охотятся на драконов, которые пришли в их земли. Их верный союзник, Соламния, послала множество рыцарей и авантюристов на помощь воинам этих земель. Некоторые фракции Нордмаара стремятся к объединению с Соламнией. Другие считают, что лучше сохранять независимость. Тем не менее, обе фракции поклялись завершить свою борьбу с захватчиками только после того, как их земли будут освобождены от последнего красного дракона

Торговля: Нордмаар активно торгует с Соламнией, посылая туда корабли из Дженнисона или караваны через опасные пустоши Восточных Дебрей. Нордмаар торгует всеми разновидностями экзотических зелий, пряностей, растений и животных. Равнинные варвары западного Нордмаара главным образом экспортируют повозки, колесницы и экипажи. Из южного Нордмаара поступает железо и мрамор. Все эти вещи продаются в Соланмию, а в обмен нордмаарцы получают сталь, драгоценные камни и пищу.

Северный Эргот

Столица: Гвиннед
Основное Население: Люди, огры, гоблины, овражные дворфы, слиги
Языки: Эрготский*, Общий, Гоблинский, Соламнийский, Язык Минотавров+, Наречие Кендеров+, Язык Огров+, Язык Слигов+, Кайри+, Язык Наг+ Язык Горных Варваров+, Дарго+
Национальное Мировоззрение: Законно-Нейтральное
Правительство: Империя

Император Маркадион Редик V из Гвиннеда (Человек F15, AC 2, hp S5, AL Законно-Нейтральный)
Характеристика: Невозмутимый

География: К западу от континента Ансалон расположен остров, именуемый Северным Эрготом. Горный хребет протянулся от северо-западного до юго-восточного края берега острова. Западная часть представляет собой владения Эргота, состоящие из травянистых равнин, которые постепенно повышаются, переходя в горы. В восточной части острова находится земля кендеров, которая называется Хило, покрытая высокими лесами, в которых растет множество ягод и целебных растений. На южном берегу острова раскинулась холмистая пустыня, заросшая полынью и кустарником. Ни кендеры, ни люди не претендуют на эти земли.

Климат: Северный Эргот наслаждается довольно мягким летом, которое продолжается от Кория до Реорксмонта, и такой же мягкой зимой, которая тянется от Феникса до Чизлмонта. Течения из Южного Сиррионского Моря охлаждают остров в течение лета и помогают уменьшить зимние морозы. Море также делает воздух влажным и приносит сильные весенние ливни и густые снегопады. За исключением юга, который лежит вдали от океанских течений, земля зелена и пышна.

Политика: Северный Эргот управляется Императором Меркадиором, титул которого напоминает об утраченной славе Эргота. Сначала вспыхнуло восстание Соламнуса, после которого величие Эргота начало медленно уходить в забвение, и, наконец, произошел Катаклизм. Когда древняя империя разделилась на два острова, Эргот утратил практически всю свою мощь. Множество руин той древней империи лежит на острове или под морскими волнами. Нынешний император хочет исследовать эти руины и вернуть себе скрытые там богатства. Поэтому он поддерживает походы приключенцев в разрушенные области со строгими инструкциями относительно того, что из найденного авантюристы могут оставить себе.

Кроме того, Император Меркадиор добивается соглашения с Квалинести, надеясь обойти Южный Эргот как в военном, так и в экономическом плане. Окончательная цель Северного Эргота состоит в том, чтобы восстановить свою славу, независимо оттого, будет ли эта цель достигнута в результате мирных переговоров или войны. Император Меркадиор готовится и к тому, и к другому.

Торговля: Северный Эргот специализируется на меди, латуни, стальных инструментах, сувенирах, и изделиях из камня, продавая эти вещи Соламнии, Санкристу и Хило. В свою очередь эта страна импортирует продовольствие из Соламнии, драгоценные металлы из Санкриста, резные фигурки из Хило и фрукты и кожу из Квалинести.

Пакс Таркас

(Смотрите раздел " Торбардин, Пакс Таркас и Харолис")

Квалинести

Столица: Квалиност
Основное Население: Эльфы Квалинести
Языки: Язык Квалинести*, Язык Сильванести, Общий, Эрготский, Язык Дворфов Холмов, Абанасийский+, Язык Горных Дворфов+, Язык Жестов+, Язык Огров+, Гоблинский+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Доброе
Правительство: Монархическое и сенаторское

Говорящий-с-Солнцами Солостаран (Квалинести F5/M12, AC 3, hp 29, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Усталый

Говорящий-с-Солнцами Портиос (Квалинести Rr13/M3, AC 2, hp 73, AL Нейтрально-Добрый)
Характеристика: Гордый

География: К западу от Харолисовых Гор лежит Вайретский Лес. В отличие от Леса Сильванести это здоровый и буйно растущий лес, состоящий из дубов, кленов, ясеней, валлинов, яблонь, груш и персиковых деревьев. Единственный город Квалинести, который достоин упоминания, именуется Квалиностом, и он был основан Кит-Кананом, когда тот увел народ Квалинести с их родины, королевства Сильванести. Здесь так же находится сверкающая золотом Башня Солнца, где живет Говорящий-с-Солнцами. Вместо городских стен, Квалиност окружен четырьмя арочными мостами, которые ведут от одной сторожевой башни к другой. В центре города расположена открытая площадь, именуемая Залом Неба, которая возвышается над всем лесным городом.

Климат: Окружающие Квалинести земли обрушивают на территорию эльфийского королевства суровые зимы. В течение четырех месяцев между Х'рармонтом и Чизлмонтом, лес окутывает жгучий мороз, который приносит с собой густые снега. В середине зимы холод иногда становится таким сильным, что стволы древних деревьев расщепляются, и по всему лесу летит гулкое эхо. Когда же, наконец, приходит весна, снега быстро тают, сменяясь дикими цветами и мягкими травами. С Кория до Реорксмонта продолжается дождливое лето, приносящее с собой несколько теплых деньков. К счастью деревья, нависающие над головами эльфов Квалинести, создают тенистый полог, который оберегает их от жары. Осень в этих местах обычно сухая и тепла, в результате чего Квалинести считается идеальным местом для проведения праздников урожая. Осенью лиственные леса играют всеми оттенками золотого, бронзового, серебряного, красного и лилового.

Политика: Эльфами Квалинести правит Говорящий-с-Солнцами, кровный родич Кит-Канана, и, следовательно, Сильваноса. Говорящий руководит Сенатом, правительством этой страны, состоящим из представителей различных гильдий и сообществ.

В данный момент Говорящий-с-Солнцами обсуждает мирный договор с эльфами Южного Эргота и усиливает северные границы страны из-за возможных нападений варваров. Кроме того, руководствуясь воспоминаниями о времени расцвета Пакс Таркаса, Квалинести пытаются усилить свои связи с Торбардином. С помощью этого союза, Квалинести надеются обеспечить стабильность Южного Эргота.

Торговля: В отличие от стремящихся к изоляции Сильванести, Квалинести активно выходят на основные рынки Ансалона. Они экспортируют фрукты, кожу, вино, ликеры, луки и стрелы, а так же древесину в Абанасинию, Соламнию, Санкрист, Хило, Северный Эргот, Южный Эргот и Торбардин. Для облегчения своих торговых операций, Квалинести наняли огромный флот соламнийских кораблей. Торбардин экспортирует в это эльфийское королевство сталь и драгоценные камни.

Сайфхум
(Смотрите раздел "Острова Кровавого Моря")

Санкрист

Столица: Гора Небеспокойсь
Основное Население: Гномы, люди
Языки: Язык Гномов*, Общий, Эрготский, Соламнийский, Язык Огров+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Доброе
Правительство: Республиканское

Мастер Кланов Джарриг Сингмач (Гном Tk10, AC 8, hp 38, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Философствующий

Мастер Гильдий Слипгер Гризмур (Гном Tk15, AC 7, hp 47, AL Нейтральный)
Характеристика: Нетерпеливый

Лорд Гунтар Ут Вистан (Человек P15, AC 2, hp 97, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Требовательный

География: В северо-восточной части Санкриста, островного королевства гномов, расположен большой горный хребет, размеры которого могут сравниться с центральными Халькистовыми Горами. Самой известной вершиной этого хребта является Гора Небеспокойсь, которая представляет собой спящий вулкан, выступавший в роли родины гномов еще до Катаклизма.

Как ни странно, гномы предпочитают скалистые горы северной части острова зеленым лесам и лужайкам южной. В западной части острова находится Гунтарский Лес и Поляна Белокамня. Там Винас Соламнус испытал прозрение, которое вдохновило его на создание Соламнийского Рыцарства. После Катаклизма Соламнийские Рыцари пришли сюда для того, чтобы воссоединить свои силы. Поблизости находится Замок Ут Вистан, который в течение двух столетий служил центром Соламнийского Рыцарства. В окружающем замок лесу растут широколиственные породы деревьев, среди которых затесалось несколько яблонь и вишен, под пологом которых выращиваются разнообразные клубневые овощи.

Климат: Зимы Санкриста можно назвать довольно мягкими, и легкий мороз вместе с неглубоким снегом присутствуют на острове в течение четырех месяцев. Время от времени с Сиррионского Моря приходят вьюги, которые проносятся по острову, но они очень редко приносят с собой большое количество снега, которого бы хватило для закрытия перевалов. Конечно же, гномов горы Небеспокойсь не слишком беспокоит снег, так как окружающая их геотермальная активность приводит к его быстрому таянию. Лето на Санкристе, начинающееся в Корие и продолжающееся до Реоксмонта, является исключительно приятным. Ветер с моря проникает в глубины острова, охлаждая здешний воздух и развеивая любые тучи, которые появляются над Санкристом.

Политика: Гора Небеспокойсь управляется избираемым Великим Советом лидеров кланов и мастеров гильдий. Свыше 200 кланов и 50 гильдий представлены в этом совете и каждый представитель обладает пожизненным правом участия в его заседаниях. Хотя гномов нельзя назвать сторонниками изоляционизма, их в основном интересуют их изобретения, а не дипломатия. Гномы верят, что лучшим средством достижения мира и счастья на Кринне является технический прогресс. Они проводят значительное количество времени, разрабатывая приспособления для добычи природных ресурсов, защиты от нападений драконов и восстановления земли. Гномы с радостью общаются с кендерами из Хило, хотя и тех, и тех задолго до завершения разговора или заключения какого-то соглашения обычно отвлекает какой-то новый и любопытный механизм.

Торговля: Гномы добывают в недрах Горы Небеспокойсь золото, серебро, платину, драгоценные камни и гранит, которые они обменивают на пищу. Гномы так же производят шестерни, безделушки и всевозможные любопытные механизмы для окружающего мира. Все попытки экспортировать изобретения гномов провалились, так как очень немногие представители других рас способны управлять механизмами и ремонтировать машины.

Оплот

Столица: Оплот
Основное Население: Злые люди, Синяя Драконья Армия, огры, гиганты
Языки: Драконидский*, Драконьий, Общий, Неракский, Язык Огров, Гоблинский, Кайри+, Соламнийский+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Злое
Правительство: Эмпирическое

Владыка Драконов Синей Драконьей Армии Бакарис (Человек F10, AC 2, hp 98, AL Законно-Злой)
Характеристика: Неудержимый

Лорд-Губернатор Оплота Баренн (Человек F13, AC 1, hp 63, AL Законно-Нейтральный)
Характеристика: Изможденный

География: За пределами Оплота к небу вздымаются высокие горы, состоящие из красного камня. Высоко над границей леса лишайники, мхи и низкорослые растения раскалывают камень, создавая почву, на которой могут расти более высокие растения. Немногие существа обитают на этих высотах – в основном сурки, орлы и другие звери, способные выживать в холодных и пустынных местах.

Ниже границы леса, высокие сосны цепляются своими сильными корнями за красные скалы, еще сильнее расщепляя их. Но даже несмотря на это, эти земли сложно назвать цветущими: бедная почва и засушливый климат препятствуют возникновению густых лесов. Здесь обитает большая часть зверей Халькистовых Гор.

Самая безжизненная часть Халькистовых Гор – вулканическая Гряда Судьбы – стала убежищем для самого смертоносного зверя Ансалона. Такхизис, Темная Королева, правит этими землями из Оплота, который лежит между тремя вулканами – Властителями Судеб. Много раз потоки лавы спускались из вулканов в город. Они уничтожили значительные части города. Жители Оплота пытаются справиться с ними, возводя мосты над ручьями текущей лавы. Но даже несмотря на это, злобные обитатели Оплота влачат жизнь побитых псов, вынужденных обитать под дымящимися огненными горами.

Климат: Город Оплот обладает климатом, отличающимся крайностями. Вулканы обеспечивают постоянное, хотя и не слишком сильное тепло, как зимой, так и летом. Зимой в некоторых частях этого района лежит снег, тогда как другие заливаются лавой. Когда потоки лавы достигают гавани, в небо начинают подниматься облака пара, накрывающие город серным туманом. Опускающийся туман замерзает, покрывая здания Оплота слоем льда с оттенком золы. Летом вулканы только увеличивают температуру раскаленного воздуха. С Кория по Реорксмонт в городе стоит жара, и почти не выпадают дожди. Когда дождь все же начинается, вулканы выбрасывают такие клубы пара, что весь город покрывается зловонными облаками.

Политика: Будучи некогда городом людей, Оплот оказался в блокаде, когда флот Драконьей Армии перекрыл все морские пути, ведущие в город, во время Войны Копья. Город был взят Синей Драконьей Армией, и Оплот стал главным портовым городом Такхизис. Когда его

обитатели бежали в горы, гоблины, хобгоблины, огры, минотавры, тролли, дракониды и гиганты холмов разбили лагеря к югу, востоку и северу от города. Некоторые даже вошли в сам Оплот, чтобы занять покинутые дома.

После сдачи города Такхизис, Лорд-Губернатор Оплота стал чем-то вроде обычной марионетки. Хотя официально он приветствовал приход сил Темной Королевы, в действительности город был захвачен и подчинен Драконьей Армии. Вдобавок к темным армиям Такхизис, город быстро исчезает в потоках лавы. Лорд-Губернатор тайно послал наемников и авантюристов на поиски нового места для столицы, которые они должны будут очистить от всех обитающих там монстров. Он так же предлагает огромные суммы тем, кто занимается уничтожением синих драконов.

Кочевники и пираты Кхура, Нераки и Лемиша ищут союза с Оплотом, но Лорд-Губернатор чересчур озабочен попытками уберечь свой город от внутренних опасностей, чтобы отвлекать на какие-то там альянсы.

Торговля: Оплот, Лемиш и Нерака образуют треугольник кораблестроения, пиратства и работорговли. Иногда Оплот покупает драгоценности и доспехи у дворфов Закара, используя рабов в качестве валюты. Другими продуктами производства Оплота являются обсидиан, пемза, смола и гранит.

Земли Искателей

(Смотрите раздел " Абанасиния и Земли Искателей ")

Сильванести

Столица: Сильваност
Основное Население: Изгнанные эльфы Сильванести, злые порождения кошмаров Лорака
Языки: Язык Квалинести*, Язык Сильванести*, Общий, Эрготский, Харолисский, Кхурский, Язык Огров+, Гоблинский+, Наречие Кендеров+, Язык Горных Дворфов+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Доброе (эльфы), Хаотично-Злое (обитатели леса)
Правительство: Монархическое и сенаторское

Король Сильваноста Лорак Каладон (Сильванести F15/M13, AC 6, hp 68(18), AL Законно-Нейтральный)
Характеристика: Безумный

Эльхана Звездный Ветер (Сильванести F7, AC -2, hp 32, AL Законно-Добрая)
Характеристика: Решительная

География: Знаменитый Сильванестийский Лес, который был родиной эльфов в течение тысячелетий, некогда обладал неповторимой красотой. Здешние деревья были высокими и изящными, а их высокие сучья создавали настоящий древесный полог высоко над землей. Кристально чистая и сверкающая в лучах солнца Река Тан-Таласа (Лорда) катила свои воды через весь лес, разделяясь на два рукава чуть к северу от Сильваноста и вновь соединяясь в едином русле к югу от этого города. Эльфийская цитадель Сильваност скрывала в своих стенах поразительные здания из мрамора и живого дерева. Эльфы не строили город, а просто

придали здешней природе новую форму, которая оказалась одновременно и практичной, и прекрасной. Символом этого города была Башня Звезд, в которой в мерцающем лунном свете правил король.

В 2645 РС эльфы защитили свои драгоценные земли от нападения злых драконов. Но атака драконов в 349 АС оказалась слишком быстрой, и лесному народу не удалось отразить её. Когда эльфы вышли на своих кораблях в Южный Коурраинский Океан, король Лорак Сильванестийский использовал Глаз Дракона для того, чтобы сокрушить драконов. Но вместо этого, Глаз призвал их в Сильванести, завладев разумом короля. В последующие месяцы кошмары Лорака изменили лес, придав ему нынешний, устрашающий облик.

Именуемый теперь Кровоточащим Лесом, Сильванестийский Лес заполнен гниющими и покрытыми трещинами деревьями, стволы которых ужасным образом искривились, а скрюченные корни ожесточенно терзают землю. Некогда прекрасная Река Тан-Талас теперь заполнена грязью и илом. Башня Звезд взметнулась ввысь высушенным и распухшим шпилем.

Эльфы, опечаленные утратой своей родины, посадили на границах Квалинести множество колючих кустов, формирующих живые стены, призванные отпугнуть любое доброе существо, которое пытается попасть туда.

Климат: Климат Сильванести полностью отвечает тем руинам, в которые превратилось это место.

Зимы, продолжающиеся от Х'рармонта до Чизлмонта приносят с собой вьюги и яростные ветра. Тот, кто окажется зимой в Сильванести, и не сможет быстро найти укрытие, будет обречен. Здешние весны весьма неспокойны, так как теплые течения Восточного Коурраинского Океана приносят с собой грозовые тучи, собирающиеся над лесом. В период между Чизлмонтом и Корием Тан-Талас часто разливается, и воды этой реки поглощают каждого, кто пытается переправиться через неё. Когда в течение Кория в Сильванести приходит лето, запах гниения в лесу становится просто ужасным. К Реорксмонту в лесах наступает осень, и здоровые деревья становятся такими же сухими и потемневшими, как и больные.

Политика: Эльфы Сильванести утратили свою родину. Они живут разбросанными группами, странствующими по равнинам, раскинувшимся вокруг их лесного королевства. Больше всего на свете они хотят вернуть Сильванести, изгнав оттуда отвратительных зверей, которые захватили их земли. После этого они собираются заняться исцелением Кровоточащего Леса.

Можно даже не говорить о том, что все дипломатические усилия эльфов направлены на возвращение их земель. Они даже заключили для этого союз с Соламнией. Хотя эльфы не просят помощи, они с радостью примут её со стороны таких авантюристов, как рейнджеры, травники или жрецы Чизлев.

Торговля: Этому измученному эльфийскому королевству теперь требуется множество различных вещей для возрождения, но у него практически нет каких-либо ресурсов для торговли с окружающими народами. Эльфы, скитающиеся по приграничным землям, предлагают слоновую кость, дерево, вырезанные из дерева безделушки, вышивки, изделия из

металла и лечебные травы. Больше всего их интересуют предметы, которые могут помочь эльфам вернуть их утраченную родину: доспехи, оружие, наемники и драконьи копья.

Соламния

Столица: Палантас
Основное Население: Люди
Языки: Соламнийский*, Общий, Лемишский, Язык Равнинных Варваров, Язык Горных Дворфов, Драконидский, Язык Огров+, Гоблинский+, Наречие Кендеров+
Национальное Мировоззрение: Законно-Доброе
Правительство: Монархическое и парламентское

Лорд Верховный Воин Микаэл Джэфри (Человек F14, AC 1, hp 74, AL Нейтрально-Добрый)
Характеристика: Благородный

Лорд Верховный Жрец Кантар Ут Макан (Человек P13, AC 1, hp 78, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Отеческий

Лорд Верховный Судья Гунтар Ут Вистан (Человек P15, AC 2, hp 97, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Внушительный

География: Самым большим и географически разнообразным королевством Ансалона является Соламния. Соламния простирается от песчаных пустыней, раскинувшихся на берегах Северного Сиррионского Моря до темных и штормовых равнин Пролива Шэлси, занимая 500 миль территории северного Ансалона. В пределах этой земли расположено три горных хребта (Вингаардский, Даргаардский и Гранатный), самая длинная река Ансалона (Вингаард), самый плодородный бассейн реки (Равнины Соламнии), а так же теологический, научный и письменный центр континента (Палантас).

Перед Катаклизмом Соламния была большим и изолированным от моря государством, которое разделяло континент надвое. Изменения, произошедшие во время Катаклизма, окружили данное королевство морскими водами с трех сторон. На протяжении трех столетий после Катаклизма жители прибрежных районов Соламнии овладели искусством мореходства. Теперь города Каэргот, Палантас и Каламан являются одними из главных судостроительных центров мира.

На северо-западе Соламнии находятся обширные и скалистые Вингаардские Горы. Здесь лежит Палантас, безопасная и глубокая гавань в Заливе Бранчала. Здешние горы так же стали домом для Башни Высокого Жреца, центральной святыни Рыцарей Меча. Высокогорная дорога ведет из Палантаса через Башню Высокого Жреца в Вингаардскую Твердыню, которая оберегает Реку Вингаард. Широкий и зеленый бассейн реки, окружающий Вингаардскую Твердыню, способен обеспечить весь Ансалон зерном и мясом.

К югу от Равнин Соламнии находятся Гранатные Горы. Соламнийцы даровали эту провинцию дворфам Торбардина, которые выкопали здесь множество шахт и основали прекрасный город Гранат. (Более подробно это описано в разделе "Кайолин").

К востоку от Граната лежит лесная страна Лемиш, злобный владыка которого помог драконьим армиям закрепиться на северных берегах Нового Моря. Эта угроза с юга и

опасность, которую представляют варвары Восточных Дебрей, расположенных за Даргаардскими Горами, держит Соламнийских Рыцарей в постоянном напряжении.

Климат: Соламния расположена прямо в полосе умеренного климата. Конечно же, огромные размеры Соламнии и разнообразие здешнего ландшафта создают определенные климатические отличия в различных районах этого королевства. Песчаные пустыни на севере отличаются длинным летом и незаметной зимой. Здесь очень редко бывают дожди, так как течения относят всю влагу из северной Соламнии к Полуострову Нордмаар.

Палантас, расположенный в 150 милях к югу, наслаждается всеми временами года, причем здешнее долгое и жаркое лето продолжается от Чизлмонта до Хиддумонта, а снежная зима тянется от Феникса до Раннмонта. Но даже несмотря на это Палантас и Вингаардские Горы получают меньше дождя и снега, чем цветущее побережье Коустлунда на западе. Здешние высокие пики чаще всего отсеивают большую часть влаги прежде, чем она достигает Палантаса.

Долина реки Вингаард славится одними из лучших природных условий на континенте. Трехмесячное лето начинается с Кория и отличается обильными дождями и жаркой погодой, что делает его идеальным сезоном для сельского хозяйства. Трехмесячная зима начинается в Фениксе, что позволяет отдохнуть как фермерам, так и полям в перерыве между сборами урожаев. Состоящие из двух месяцев весна и осень являются временем фестивалей плодородия и сбора урожая соответственно. Приносящие здоровые растения, равнины так же порождают здоровых и счастливых людей – сильный и идеалистичный народ, благодаря которому и существуют Соламнийские Рыцари.

Зимы Сауслунда и Граната являются несколько более экстремальными. Бурные воды Мыса Каэргот направляют к берегу ледяные ветра и приносят с собой холодные приливы из Южного Сиррионского Моря. Берега Сауслунда покрыты продуваемыми всеми ветрами пустошами, в которых содержатся огромные запасы воды. Жители Сауслунда напоминают свои болотные травы – сильные, жилистые, и крепко связанные со своей землей.

Политика: После завершения Войны Копья, Соламния стала доминирующим королевством Ансалона. Столица Соламнии, Палантас, стала центром цивилизации для всего материка. Палантас является самым оживленным портом, домом одной из Башен Высокого Волшебства, самой большой и самой важной библиотеки этого мира, Храма Паладайна (в котором находятся и Диски Мишакаль) и штаб-квартиры Соламнийских Рыцарей. Соламния и её рыцари получили репутацию представителей правосудия и чести благодаря героизму Стурма Светлого Меча и его товарищей. Их победы помогли Соламнии заключить союз с Сильванести Торбардином, Санкристом и Хило. Это королевство стало "стражем порядка" Ансалона, но его лидеры сознательно избегают ловушек гордыни и высокомерия, в которые некогда попались Истар и Эргот. В добавок к защите мира на Ансалоне, Соламния изо всех сил трудится над консолидацией своих провинций и их послевоенном возрождением. Как только эта задача будет выполнена, Соламния сможет полностью посвятить себя очистке Ансалона от Драконьих Армий.

Из-за значительных размеров Соламнии, краткое описание здешней политической ситуации не может читателю полного представления о политике этого королевства. Ниже приведены описания политической ситуации в различных районах Соламнии.

Каэргот: Этот портовой город, являющийся столицей Сауслунда, известен своими прекрасными верфями и моряками. Большая часть обитателей Сауслунда бороздит море в качестве рыбаков, или же работает на земле в качестве фермеров. Многие сотни лет борьбы с обильно растущей здесь трехзубкой, сделали фермеров Сауслунда энергичными и прагматичными людьми. Их верность и внутренняя честность позволяет им стать прекрасными рыцарями, и, фактически, Каэргот является основной твердыней Соламнийских Рыцарей.

Гранат: Эта дворфийская провинция считает себя независимой, но при этом хранит верность Соламнии и её рыцарям. В данный момент, губернатор Граната работает с правителем Соламнии и главами трех рыцарских орденов над предотвращением вторжения из злого королевства Лемиша, расположенного поблизости. Вполне возможно, что вторжение начнется из самого города Граната.

Даргаард: Эти земли оберегали восток Соламнии от набегов кочевников Восточных Дебрей до тех пор, пока их владыка, Рыцарь Розы, Лорд Сот, не пал жертвой своей гордыни и похоти. Когда в землю врезалась пылающая гора, крепость Сота вспыхнула, став погребальным костром для него самого, его жены и ребенка. До Катаклизма эти земли именовались Кнайтлундом из-за того, что здесь правил благородный рыцарь. Теперь их называют Найтлундом, так как здесь поселилась тьма, которую принес с собой Рыцарь Смерти. Тем не менее, после Войны Копья и смерти Китиары Сот исчез из своего скорбного замка. Никто не знает, где он сейчас.

Каламан: Северо-восточная жемчужина Соламнии, портовый город Каламан был разрушен Красной Драконьей Армией во время Войны. Даже сейчас в восточных районах города продолжают находиться драконы. Элитные отряды солдат-людей, среди которых много Соламнийских Рыцарей, отчаянно пытаются не допустить прорыва фронта. Герои с добрым мировоззрением смогут найти множество приключений в оккупированном городе Каламане.

Палантас: Палантас является городом, поглощенным религиозным возрождением. Храмы всех божеств Добра строятся там в данный момент и штаб-квартира каждой из их церквей находится в этом городе. Вместе со знанием об истинных богах туда стекается и множество других знаний: молодые студенты и старые ученые из всех уголков мира приходят в Палантас для того, чтобы учиться здесь.

Солантус: Во время темнейших дней войны, Солантус пал под ударами сил зла. В конце концов, герои смогли выбить Синюю Драконью Армию из города и отбросить её от этого места, но отвратительные твари до сих пор сжигают близлежащие фермы и городки. Правительство Солантуса ищет авантюристов, которые смогут обнаружить и уничтожить оставшиеся очаги сопротивления Синей Драконьей Армии. Солантус так же представляет собой прекрасное место для плотников, каменщиков и фермеров, которые готовы бросить все свои силы на восстановление этой опустошенной земли.

Вингаард: Когда Вингаард был освобожден из-под власти сил Зла, город начал быстро возрождаться. Тем не менее, Вингаарду до сих пор требуется труд множества рабочих, которые могли бы помочь в восстановлении урона, нанесенного крепости и самому городу. Более того, армии оккупантов потревожили множество древних руин, и еще ни одному исследователю-человеку не удалось хотя бы краем глаза заглянуть туда. Вкратце можно сказать, что возрождающемуся Вингаарду требуются авантюристы, рабочие и солдаты, которые смогут восстановить и вновь заселить это место.

Торговля: У развивающегося королевства Соламнии есть что предложить: корабли, древесина и пиво из Каэргота; корабли и навигаторы из Каламана; драгоценности, железо и сталь из дворфийской провинции Кайолин; корабли, книги, пиво, эль и ткани из Палантаса; зерно и овцы из Солантуса; лошади и овцы из Вингаарда. Но даже несмотря на это Соламнии требуется огромное количество материалов для восстановления Каламана, Солантуса и Вингаарда после бушевавшей на их просторах войны. Дерево, кирпичи, блоки, черепица, смола, солома, известняк, железо, сталь, стекло и подобные им вещи стоят очень дорого в этом королевстве, так как потребность в них исключительно велика. Эти предметы Соламния приобретает у своих основных торговых партнеров: Нордмаара, островов Эргота, Санкриста и Квалинести.

Южный Эргот

Столица: Далтигот, Квалимори, Сильвамори
Основное Население: Беглецы Квалинести и Сильванести, Кагонести, огры, люди, гоблины
Языки: Эрготский*, Язык Квалинести, Язык Сильванести, Язык Кагонести, Общий, Соламнийский, Язык Слигов+
Национальное Мировоззрение: Различное
Правительство: Диктаторское (огры), феодальное (рыцари-люди), монархическое и сенаторское (эльфы)

Диктатор Далтигота Ктаааркс (Штормовой огр 12HD, AC 2, hp 64, AL Нейтрально-Злой)
Характеристика: Злодейский

Военачальник Диких Огров Громогубитель (Штормовой огр 8HD, AC 4, hp 48, AL Нейтрально-Злой)
Характеристика: Раздражительный

Леди Квалимори Мератанос (Квалинести F6/M6, AC 5, hp 48, AL Нейтральная)
Характеристика: Высокомерная

Регент Сильвамори в Изгнании Белтанос (Сильванести F8/M8, AC 4, hp 54, AL Нейтральный)
Характеристика: Воинственный

Вождь Кагонести Чер-Кал (Кагонести F12, AC 7, hp 57, AL Нейтрально-Добрый)
Характеристика: Взволнованный

География: Северная половина Южного Эргота состоит из большой и пустынной равнины. За исключением странствующих племен гоблинов, здесь нет каких-либо значительных культур. Поросшая низкорослым кустарником земля не может поддерживать большое население. Глубокий Моргашский Залив (или Залив Тьмы) находится прямо на юге пустынной равнины. Портовый город Далтигот возвышается на южном берегу этого залива и является единственным поселением севера, стоящим упоминания. Будучи некогда гордой столицей Эрготской Империи, Далтигот пал под ударами огров. К западу от Далтигота возвышаются шпилеподобные Эрготские Горы. В самом сердце этих гор лежит Долина Туманного Приюта, где расположена могила Хумы, героя Третьей Драконьей Войны.

К западу и югу от Эрготских Гор расположены открытые равнины и древние леса, ведущие к Сиррионскому Морю. Здесь были заложены основы великой цивилизации. Эльфы Сильванести, бежавшие со своей захваченной родины, основали Сильвамори, тогда как беглецы-Квалинести построили здесь Квалимори. Появление этих поселений вызвало вынужденное переселение некоторой части обитавших здесь Кагонести. Сильвамори и Квалимори находятся в 20 милях друг от друга и разделены рекой Тон-Тсалариан (Рекой Мертвых). Следуя обычая своих исконных земель, эльфы создали поселения, которые сливаются с природой.

Климат: Погода Южного Эргота является довольно суровой и непредсказуемой. Бури Сиррионского Моря часто обрушиваются на сушу, прокатываясь по южным и западным берегам островов. Во время грозовой весны, начинающейся в Чизлмонте, циклоны иногда зарождаются к западу от Санкриста и уходят на юг. Таким образом, все земли, лежащие к западу от Эрготских Гор, отличаются влажными весной и летом. Кроме того, горы блокируют облачные и грозовые облака на севере острова, в результате чего он превращается в сухие и пустынные пастбища. Лето продолжается от Кория до Реорксмонта и здесь обычно бывает не так уж жарко. В середине Х'рармонта наступает зима, принося вьюги на западные, и ледяные ветра на северные равнины.

Политика: Несмотря на название этого королевства, основные обитатели Южного Эргота не являются людьми. Далтигот теперь заселен оградами, что кажется жестокой насмешкой судьбы: Древний Эргот был основан человеческими рабами, которые восстали против своих владык-огров. К западу от этих гор, эльфы Квалинести, Кагонести и Сильванести постепенно готовятся к возможному примирению. Хотя столетия вражды между этими расами угрожают воспрепятствовать объединению, близость их поселений постепенно рассеивает разделяющую их враждебность. Кроме того, молодые эльфы чувствуют, что у них наконец-то появился шанс найти новую родину для всех эльфов, и создать королевство, которое сможет возродить прежнее величие их народа. Эти идеалисты стремятся к единой цели: создать суверенное эльфийское государство, свободное от власти Северного Эргота или тех же Квалинести. Сейчас лидеры этого движения готовят договор с Квалинести, который уравняет все эльфийские народы.

Торговля: Это зарождающееся эльфийское королевство не слишком активно занимается торговлей, так как земля удовлетворяет практически всего его потребности. Некоторые обитатели Квалимори, скучающие по дому, приобретают квалинестийские персики, яблоки, груши и кожи. Жители Сильвамори чаще покупают металл, книги и зерно у соламнийцев. Кагонести торгуют рыбой, мехами и зерном. Дикие огры клана Громогубителя и огры Далтигота торгуют травами, специями, фруктами и рыбой.

Таман Бусук

Столица: Нерака и Оплот
Основное Население: Злые люди, Синяя Драконья Армия, огры, варвары, гоблины
Языки: Драконидский, Неракский, Драконий, Язык Горных Варваров, Соламнийский, Лемишский, Нордмаарский, Кхурский, Язык Огров, Гоблинский, Язык Горных Дворфов+, Кайри+
Национальное Мировоззрение: Законно-Злое
Правительство: Диктатура

Владыка Драконов Ариакас (Человек P23/F10, AC 2, hp 88, AL Законно-Злой)
Характеристика: Амбициозный

География: Хотя королевство Таман Бусук нельзя назвать самым сильным, в его пределах находится несколько из наиболее загадочных и могучих в военном плане мест Ансалона: Оплот, Нерака и Гаргат, а так же руины Дома Богов. (История и важность Оплота заслуживают отдельного раздела. Смотрите раздел "Оплот" ранее в этой главе). Горы и бесплодные земли отделяют Таман Бусук от оставшегося мира географически, а Такхизис и Синяя Драконья Армия изолируют этого королевство политически. Но Такхизис как раз стремится к этому: таким образом, никто не сможет бросить вызов её власти.

На севере Таман Бусук граничит с Восточными Дебрями и Керном, а на юге его границы пересекаются с границами Закара. Вся эта земля заполнена пустынными и труднопроходимыми горами. Горы на севере содержат множество гранитных плит – остатков извержений бывших вулканов, которые разделились на отдельные пики во время Катаклизма. Между этими горами расположены широкие долины, представляющие собой травянистые пустоши. На юге горы расположены гораздо более тесно, и долины исчезают совсем. Здесь осталось всего тринадцать действующих вулканов. Потоки лавы, вытекающие из трех вулканов, достигают самого сердца города Оплота, оккупированного Темной Королевой. Нерака так же окружена вулканами, хотя они находятся гораздо дальше от города.

Скалистые Халькистовы Горы хранят в себе нечто большее, чем просто монументы зла. Загадочный Дом Богов и древний город Гаргат так же расположены среди этих вершин. Дом Богов представляет собой чашеподобную впадину на вершине горы. В центре этого места находится огромный, отполированный диск из черного камня, окруженный кольцом камней странной формы. Очевидно, что это место было создано не природными, а небесными силами. Именно здесь Герои Копья познали истинную природу Фисбена и стали свидетелями богоявления Паладайна.

Ходят слухи о том, что где-то неподалеку лежит древняя башня Гаргата, где некогда хранилась Серая Драгоценность, и где впервые появились кендеры и гномы-механики. Но даже при этом легенды называют, как минимум пять различных мест, где находилась Башня Гаргата. Большая часть историй указывает на место, расположенное в верхних частях Халькистовых Гор, но, возможно, остатки хаоса Серой Драгоценности заставили эту башню перемещаться с места на место.

Климат: Лето в Таман Бусук продолжается от Кория до Реорксмонта и остается достаточно умеренным из-за того, что эти земли находятся довольно высоко над уровнем моря. Кроме того, по этой же причине в Таман Бусук проходит достаточно немного дождей, что делает здешние каменные горы пустынными. От Феникса до Мишамонта земля сковывается холодом, а глубина снега достигает высоты взрослого человека. Только окрестности вулканов избегают подобных залежей снегов. Говорят, что когда в Нераке лежит снег, в Оплоте идет дождь.

Политика: Нерака тайно управляется самой Такхизис. Этот город появился спустя 141 год после Катаклизма, когда Такхизис поместила угловой камень из храма Короля-Жреца на отдаленную поляну. С помощью магии, этот камень превратился в новый храм – извращенный Храм Тьмы, где Такхизис могла собирать и испытывать своих слуг. Окружающий храм город возник только для того, чтобы служить темной Королеве и её

слугам. За пределами города находятся бараки, и пять драконьих армий, которыми командует Такхизис.

Когда странники обнаружили этот город, они приняли его за "Затерянный Город Нераку", горное поселение, уничтоженное во время Катаклизма. Те, кому удалось вырваться из рук прислужников Такхизис, рассказывали истории о городе, который назывался "Неракой". Такхизис, которая пыталась скрыть свои истинные намерения, позволила другим жителям Ансалона именовать так новую столицу Зла.

Можно не говорить, что из Нераки не приходит ничего доброго. Такхизис послала своих злых прислужников на юг для того, чтобы заключить союз с Кхуром, надеясь объединить свои силы перед лицом предательских огров Керна и Соламнийских Рыцарей. Дворфы Закара время от времени нападают на Нераку, и здешние жители с радостью оплатят экспедиции, отправляющиеся на поиски подземного города Закхар.

Дом Богов не имеет другого правителя, кроме самого Паладайна, а Гаргат представляет собой незначительное поселение, расположенное возле разрушенной башни.

Торговля: Нерака и Оплот активно торгуют наемниками, рабами и оружием друг с другом, а так же с Кхуром и Закаром. Дворфы Закара продают им небольшие драгоценные камни, а кочевники Кхура предлагают хорошие боевых лошадей, экзотические специи и артефакты из Затерянных Городов Истара. Оплот так же торгует известняком и ламами, и выступает в качестве начального пункта перепродажи украденных или награбленных предметов, которые позже переплавляются в Нераку, а затем на северные пределы Таман Бусука. Кочующие варвары севера обменивают на эти товары баранов и овец.

Тарсис и Пыльные Равнины

Столица: Тарсис
Основное Население: Люди, таной, гоблины
Языки: Харолианский, Язык Сильванести, Язык Горных Дворфов, Язык Дворфов Холмов, Язык Ледяных Варваров, Язык Таной, Язык Минотавров, Общий+, Язык Огров+, Гоблинский+
Национальное Мировоззрение: Нейтрально-Доброе
Правительство: Республика

Лорк Тарсиса Хериол Лакванд (Человек F7, AC 4, hp 49, AL Законно-Нейтральный)
Характеристика: Решительный

Торговец Поркалл Френбустер (Человек F8, AC 7, hp 38, AL Нейтральный)
Характеристика: Трусливый

География: Если не считать Истара, то Тарсис пострадал от Катаклизма сильнее всех остальных городов Ансалона. Окружающие его земли, которые некогда были травянистой тундрой, преобразились так, что чахлая тундра исчезла. Теперь здесь остались только пыльные равнины. Более того, залив, который сделал Тарсис основным портом юга, исчез в течение одной ночи, оставив белые корабли Тарсиса лежать на обнажившемся морском дне. Внезапно Тарсис, который был известен своими библиотеками, школами, рынками, храмами и портом, стал изолированным форпостом, существующим практически в арктических

условиях. Он стал единственным бастионом цивилизации на кажущихся бесконечными Пыльных Равнинах. Постепенно город увядал, и его сломленные жители отправлялись на север, к Торбардину и дальше. Многие бедняки переселились из старого города в брошенные корабли, которые лежали на месте высохшей гавани. Хотя Тарсис остается ключевым торговым постом караванных путей, ведущих на юг, город продолжает умирать.

Еще одной значительной географической достопримечательностью этих земель является изгибающаяся река Торат, размеры которой могут поспорить с размерами великой реки Вингаард в Соламнии.

Климат: Когда уровень южного Ансалона над уровнем моря поднялся, и Кровавое Море начало направлять теплые течения на восток, тундра умерла. На протяжении всего года здесь достаточно прохладно. Лето продолжается в течение всего двух месяцев, и едва температура становится более или менее приемлемой, как вновь наступает леденящий холод. Здесь очень редко выпадают осадки, и, чаще всего, они принимают вид снега. Даже долина Реки Торат остается довольно сухой и её темные, серовато-коричневые воды поднимаются благодаря таянию Ледника Ледяной Стены. Между Хиддумонтом и Чизлмонтом, южные пределы этой реки замерзают настолько, что по её поверхности могут переправляться караваны. Торговец может выйти из Тарсиса по восточной дороге, а затем ехать по поверхности Тората до самой Сильванестийской дороги. Таким образом, караван может достичь Башни Вайлорна до начала оттепели.

Политика: Лорд Тарсиса, должность которого представляет собой всего лишь бледное отражение величия, которым он обладал до Катаклизма, приказал построить дорогу, ведущую в Залив Ледяной Горы. Этот путь, и форпост, которым он должен будет заканчиваться, сможет возродить то положение, которое некогда занимал Тарсис и его Лорд в юго-западном Ансалоне. Таким образом, Тарсису необходимы авантюристы, которые смогут охранять отряды рабочих, исследовать окрестные земли и картографировать глухие места. Кроме того, Лорд Тарсиса старается развить торговые отношения с Торбардином на севере и лишенными своей родины эльфами Сильванести на востоке.

Таной Ледяного Предела угрожают этому слабому королевству, время от времени нападая на город. Авантюристы, желающие сразиться со злобными людьми-моржами, всегда найдут в Тарсисе множество работы. Недавно из Ледяного Предела пришло посольство варваров, которые пытаются заключить союз, но Лорд Тарсиса продолжает испытывать определенные подозрения в отношении их истинных намерений.

Торговля: В обмен на меха, лошадей и повозки, продаваемые в Торбардин, Тарсис получает дворфийскую сталь, оружие и инструменты для работы по камню. Многие инженеры и строители дорог подгорного народа помогают людям с постройкой дороги, ведущей к Заливу. Как только дорога будет закончена, жители Тарсиса смогут посылать караваны и корабли далеко на север, до самого Квалинести, что, несомненно, расширит их караванные пути.

Тарсис продает боевых лошадей лишенным дома Сильванести, которые надеются использовать этих скакунов для возвращения своих земель. Тарсис так же нанимает воинов практически любых рас для сражений с таной Ледяного Предела.

Торбардин, Пакс Таркас и Харолис

Столица: Закхалакс, Древо Жизни Хилар
Основное Население: Дворфы кланов Хилар, Девар, Даэгар, Тейвар и Клар
Языки: Язык Горных Дворфов*, Язык Дворфов Холмов, Харолианский, Общий, Язык Квалинести, Язык Огров, Гоблинский, Эрготский
Национальное Мировоззрение: Законно-Нейтральное
Правительство: Республика

Тан Хорнфел Кайтил (Хилар F11, AC 2, hp 81, AL Законно-Добрый)
Характеристика: Верный

Военный Вождь Ранс (Даэгар F13, AC 4, hp 98, AL Законно-Злой)
Характеристика: Сердитый

Ученый Реалгар (Тейвар F7, AC 5, hp 43, AL Хаотично-Злой)
Характеристика: Мания величия

Управляющий Черт Кнейсс (Девар F9, AC 3, hp 72, AL Законно-Нейтральный)
Характеристика: Спокойный

География: Величайшей горной цепью южного Ансалона является Харолисовый Хребет, который тянется от Абанасинии на севере до Залива Ледяной Горы на юге. Этот 170-мильный хребет стал домом для пяти городов, которые определили судьбу Ансалона: Торбардина, Черепа, Пакс Таркаса, Квалиноста и Утехи. (Более подробно Квалиност описан в разделе "Квалинести"; Утеха более пристально рассматривается в разделе "Абанасиния").

Торбардин считается одним из чудес Ансалона – это исполинский подземный комплекс, который протянулся на 22 мили с севера на юг и на 14 миль с востока на запад. В этих пределах находится семь основных городов, три фермерских пещеры, два правительственных района и погребальная область. Между каждым из этих мест протянулись канатные дороги, идущие вдоль туннелей. В сердце Торбардин расположено Урханское Море, длина которого достигает пяти миль. В центре моря расположен сталактит, ширина которого достигает одной четверти мили, а длинна – полумили. Это Древо Жизни Хилар, которые вырезали в нем 28-уровневую цитадель.

Между Торбардином и Пакс Таркасом находятся руины Черепа. Будучи некогда великой магической башней, Череп приобрел свой нынешний облик, когда злой маг Фистандантилус высвободил стену магической энергии, которая и придала каменной твердыне форму черепа. В руинах остается все еще достаточно много магии, и авантюристов предупреждают об этом, хотя и не слишком часто.

Пакс Таркас, могучая крепость между Квалиностом и Торбардином, возникла в результате заключения непривычного мира между эльфами, дворфами и людьми. До Катаклизма здесь жили и эльфы, и дворфы, но после него только дворфы остались на стенах могучей твердыни. Во время Войны Копья Верминаард захватил эту крепость, планируя воспользоваться железными шахтами, расположенными под ней. Тем не менее, Герои Копья проникли в твердыню и освободили её еще до конца войны.

Климат: В регионе Харолиса встречаются различные климатические области. На севере, возле Абанасинии, горы остаются прохладными на протяжении большей части года, хотя там постепенно сменяются все времена года. Дальше на юг, неподалеку от Торбардина, климат становится более холодным и сухим. Здешнее лето является довольно коротким, и продолжается от конца Кория до начала Реорксмонта, тогда как зимы тянутся с начала Феникса до последних чисел Чизлмонта. Здесь чаще выпадает снег, чем дождь, и большая часть растений живет за счет озер, возникающих в результате весенних оттепелей. Южные границы Харолисовых Гор отличаются таким же арктическим климатом, как и Пыльные Равнины.

Политика: Торбардин укрепил союзнические отношения с Соламнией, и в данный момент готовится заключить такое же соглашение с Квалинести. В последнем договоре очень большое внимание уделяется восстановлению Пакс Таркаса после разрушительной войны. Дворфы надеются возродить величие Торбардина, которым он обладал до Катаклизма, построив новые шахты и новые города. Кроме того, долгоживущие и несколько злопамятные дворфы испытывают особую ненависть к Закару, таноям Ледяной Стены и оставшимся драконьим армиям. Закар является особенно больной темой для дворфов Торбардина, которые хотят раз и навсегда положить конец его отвратительному существованию. Торбардин готов сотрудничать с любыми добрыми авантюристами, согласными бросить вызов этим врагам.

Несмотря на то, что Пакс Таркас был оккупирован на протяжении большей части войны, он вышел из неё практически неповрежденным. Но даже несмотря на это, необходимо проделать еще огромную работу для того, чтобы окончательно очистить его от следов драконидов. Кроме того, необходимо провести и некоторые ремонтные работы.

Торговля: Торбардин оживленно продает сталь, железо, драгоценные камни, оружие, инструменты, металлы, монеты и алкоголь Тарсису и Квалинести в обмен на фрукты, кожу, повозки, меха и наемников. Пакс Таркас добывает и очищает железо для того, чтобы способствовать выплате средств, потраченных на его восстановление и очищение.

Тротл

Столица: Тротл
Основное Население: Хобгоблины, гоблины, огры, тролли
Языки: Гоблинский*, Драконидский, Лемишский, Язык Слигов, Язык Гигантов, Соламнийский, Язык Огров+, Общий+
Национальное Мировоззрение: Законно-Злое
Правительство: Анархия

География: В южном конце Даргаардских Гор находится небольшой лес, который граничит с широкой и болотистой равниной, именуемой Тротом. К востоку от этой равнины расположен горный проход засушливых холмов, примыкающий к западным Халькистовым Горам. Хотя этот горный проход принадлежит к Восточным Дебрям, он именуется ущельем Тротла, так как дикие расы Трота беспрепятственно грабят здесь странников.

Трот стал домом хобгоблинов. Во время войны хобгоблины, служившие Такхизис, бежали на эту равнину от преследования из Вингаарда и Солантуса. Лишив местных фермеров их земель, хобгоблины сделали их своими. Со временем преследующая их армия Соламнии достигла болотистых земель Трота, но её численность была не слишком высокой. Многие

соламнийцы остались в Соламнии для того, чтобы заняться восстановлением своих земель. Оказавшиеся здесь воины не имеют ни возможности, ни желания полностью изгнать хобгоблинов из Трота. Тем не менее, силы Соламнии постепенно накапливают силы, готовясь к решительному штурму. Тем временем хобгоблины строят укрепления и собираются в своей столице, горном городе Тротле.

Климат: Равнины Трота получают больше дождевой воды, чем оставшаяся часть бассейна Реки Вингаард. Повсюду разбросаны болота и трясины, что значительно усложняет сельское хозяйство. Эти же самые болота становятся оплотами отступающих хобгоблинов. Лето начинается с Кория и продолжается до начала раннего Реорксмонта, тогда как зимы начинаются во время Феникса и продолжаются до Чизлмонта.

В лесу, расположенном на востоке, выпадает меньше дождей, но чаще бушуют бури. Когда теплый и влажный воздух из центральных районов Соламнии встречается с холодными ветрами, которые дуют с пиков Даргаадских Гор, возникают циклоны. Леса вокруг Тротла вспыхивают молниями с весны по осень, и склоняются под ударами вьюги зимой.

В ущелье Тротла погода абсолютна иная – она достаточно суха и предсказуема. Ясность погодных условий позволяет марадерам-хобгоблинам замечать караваны за много миль, и быстро перехватывать их.

Политика: До Войны Копья Тротл был суверенным королевство людей. Хобгоблины уничтожили фермы и абмары Трота, взяли штурмом столицу, а после этого изгнали или перебили всех, кто жил там. У хобгоблинов всего одна цель – любой ценой удержать свою новую родину. Деспотический король хобгоблинов обратился к Синей Драконьей Армии, находящейся на восточной границе Тротла, с просьбой защитить его владения в случае нападения соламнийцев. Драконы согласились на это, хотя их истинные мотивы и намерения остаются тайной, как для людей, так и для хобгоблинов.

Соламния заявляет, что до оккупации хобгоблинов, Тротл собирался присоединиться к ней на правах провинции. Эти заявления дают соламнийцам право вторгнуться сюда и освободить свои владения. Рыцари Соламнии патрулируют границы Трота, и элитные кавалерийские отряды уже готовятся к освободительной войне.

Торговля: В данный момент хобгоблины ни с кем не торгуют. Все, что им необходимо, они получают с помощью воровства и грабежа. Столица Тротла пришла в упадок и существует только благодаря товарам, похищаемым у караванов, которые проходят через Ущелье Тротла. Единственно, что могут предоставить хобгоблины – это информация. Они шпионят на границах с Соламнией, продавая тайны рыцарей Синей Драконьей Армии в обмен на защиту.

Закар (Торадин)

Столица: Закар
Основное Население: Дворфы Закхар, Черное Пламя
Языки: Язык Горных Дворфов*, Язык Огров*, Гоблинский, Драконидский
Национальное Мировоззрение: Нейтральное
Правительство: Тоталитарная республика

Лорд Брул Парогнет (Закхар F13, AC 3, hp 39, AL Нейтрально-Злой)
Характеристика: Загадочный

География: Королевство Закар расположено в тени древнего королевства дворфов, которое называлось Торадином. Закар расположен там, где горы Халькистового Хребта сходятся друг с другом ближе, чем где-либо еще. Только дворфы способны назвать эти засушливые и скалистые горы домом. Спустя шесть веков жизни в Торадине ("новой надежде" на языке дворфов), клан Хилар решил перебраться в Торбардин ("новую лучшую надежду" на языке дворфов). К 2000 РС все дороги, ведущие в Торадин, были забыты.

Спустя тысячелетие, дворфы из Торбардина возвратились в Халькистовы Горы для того, чтобы основать там торговый пост для торговли с Истаром. Они назвали свою новую торговую колонию Торадином, по имени своего утраченного королевства. Новый Торадин стал основным торговым постом между Торбардином, Истаром и Палантасом. Он даже мог затмить древний Торадин, если бы Катаклизм не уничтожил его. После Катаклизма в центральных Халькистовых Горах возникло новое королевство дворфов, называющееся Закар. Затворническая и загадочная раса дворфов, Закхар, захватила заброшенные залы Торадина. Этот народ называет себя Закхар, что означает "проклятые", а их земли именуются Закаром, "проклятым местом". Древняя грибковая чума изуродовала этих дворфов и сделала их изгнанниками. Теперь они стали отшельниками и убивают каждого не-Закхар, который приходит в их земли.

Климат: Высокие пики и гранитные утесы Закара являются сухими и пустынными. В нескольких местах каровые озера, оставшиеся от древних ледников, обеспечивают воду для скалистых высот. Вокруг этих мест деревья пытаются удержаться с помощью корней среди белых валунов, а орлы вьют гнезда. В оставшейся части гор полынь, кустарник и кактусы занимают засушливые, скалистые выступы. Лето продолжается с конца Брана до начала Реорксмонта, а зима – от Феникса до Мишамонта. В течение года выпадает не слишком много снега или дождя, хотя летний ветер может оказаться неожиданно сильным из-за восходящих потоков тепла, выделяемых обжигающе горячей поверхностью камней.

Политика: Закхар обладают королем и советом прелатов, которые решают все вопросы, возникающие в пределах королевства. Строгая система каст и профессий Закара служит одной цели: создать подземное королевство, сила которого будет превышать мощь Торбардина. Закхар собираются установить контроль над всеми Халькистовыми Горами. Каждое действие их темных и безрадостных дней служит этой цели, как будто бы этих дворфов направляет какой-то загадочный инстинкт. В стремлении Закхар к этой цели нет страсти, а только холодная, прагматичная дисциплина. Многочисленные свидетельства указывают на то, что Закхар убивают любого не-Закхар, который входит в их город. Некоторые даже говорят, что эти дворфы обратились за помощью к самой Темной Королеве и другим богам Зла.

Торговля: Это подземное королевство дворфов в Халькистовых Горах поддерживает определенные торговые отношения с Оплотом. Они продают драгоценности, металлы, оружие и доспехи, монеты, грибы и алкоголь.

Территории, оккупированные Драконьими Армиями

География: Пять драконьих армий Такхизис завершили Войну Копья, владеяя различными территориями. Красная Драконья Армия оккупировала южную половину Нордмаара и северную половину Керна. Территория Черной Драконьей Армии простирается от восточных границ Гудлунда до Коурраинского Океана. Зеленая Драконья Армия доминирует над землями, лежащими к северу от Сильванести, к югу от Таман Бусука и между Блодом и Заливом Балифор. Синяя Драконья Армия удерживает земли от Оплота до центрального Лемиша и южного Трота. Белая Драконья Армия заняла область, диаметр которой достигает 130 миль, и которая расположена в центральных районах Ледяного Предела.

Политика: Каждая из драконьих армий управляется драконами соответствующего цвета. Они получают свои приказы прямо от Владыки Драконов или аватара Такхизис. Низшие ранги в драконьих армиях занимают дракониды, хобгоблины, гоблины, огры, тролли, гиганты, минотавры, таной (в Белой Драконьей Армии), так же злые люди и нелюди.

Хотя все они сражаются за одну Темную Королеву, каждая из драконьих армий заботится только о себе и испытывает к окружающему миру только яростную злобу. Ссоры и пререкания не позволяют драконам объединить свои силы, что впрочем, относится и к людям с нелюдями. Тем не менее, некоторые драконьи армии все же заключили союзы друг с другом: Красная и Черная Драконьи Армии работают сообща, как впрочем и Синяя с Зеленой. Черная Драконья Армия так же заключила союз с минотаврами. У Белой Драконьей Армии нет союзников.

Драконьи Армии, конечно же, желают властвовать над Кринном, но в данный момент они слишком слабы и дезорганизованы, чтобы удержать большее количество земель, чем на данный момент. Сейчас большая часть драконьих армий находится в климатических и территориальных условиях, которые враждебны им. В целом драконьи армии были отброшены в эти земли во время Войны Копья. К счастью для всех добрых рас Кринна, драконы были ослаблены такими непривычными условиями. Кроме того, им теперь негде жить. Таким образом, каждая из драконьих армий пытается пробиться к своим исконным землям, удерживая на расстоянии силы Добра.

Торговля: Торговые караваны, пытающиеся пройти через оккупированные драконьими армиями территории, обычно грабятся и уничтожаются. Все предприятия, действующие в оккупированных областях, должны платить непомерные налоги, которые иногда достигают 60% прибыли. Но даже несмотря на это, местные жители отчаянно борются за жизнь и пропитание, результатом чего становится значительный оборот товаров на черном рынке.

Мир, который мог быть

В мире Кринна существует не только Ансалон. На самом деле, Ансалон является всего лишь маленьким континентом, лежащим в южном полушарии. Кринн стал домом для 15 континентов, размеры которых достигают размеров Ансалона, и которые окружены множеством океанов. Так что же можно сказать про оставшуюся часть Кринна?

Для начала следует упомянуть о том, что Ансалон граничит с ложным континентом – Ледником Ледяной Стены. Исследователи считают, что Ледник Ледяной Стены не уступает в размерах самому Ансалону. Хотя в этой непривлекательной пустоши живет всего несколько людей, многие ужасающие существа живут на леднике или в ледяных водах, окружающих его. Никому не известно, что лежит под Ледником Ледяной Стены, хотя

большинство жителей Ансалона считает, что как минимум половина этого ложного континента состоит изо льда.

К северо-востоку от Ансалона, возле экватора, лежит огромный континент, который называется Таладасом. Там создали могучую империю минотавры, живет племя гномов Билогастандирачгномиус, а эльфийский народ Хальдер основал свой дом. Даже погода Таладаса полностью отлична от погоды Ансалона – весь этот континент расположен в северном полушарии. На континенте Таладас существуют чудеса, полностью противоположные чудесам Ансалона. Более подробно Таладас описан в сеттинге *Время Дракона*.

К западу от Ансалона расположен обширный океан, в котором часто бушуют тайфуны и бури. Сильные западные ветра приносят с собой шторма, которые обрушиваются на берега Ансалона. Эти могучие ветра и течения делают морское путешествие на запад практически невозможным. Возможно, если бы боги успокоили ветра на один сезон, то ансалонские исследователи смогли бы достичь новых берегов.

К северу от Ансалона лежат прекрасные Драконьи Острова, которые являются домом Добрых драконов и многих тайных обитателей Кринна. Полное описание этих земель приведено в разделе о Драконьих Островах. Еще дальше на север лежат мистические земли, которые до сих пор остаются загадкой.

В глубинах морей Ансалона раскинулись загадочные королевства морских эльфов, русалок и других существ. Тот, кого интересуют эти королевства, должен обратиться к приложению *Иные Земли* (Otherlands), в котором описан один из народов морских эльфов, принадлежащий к бесчисленным нациям, скрывающимся под поверхностью волн.

Наконец можно сказать, что Кринн воистину огромен. Ансалон простирается на 1,300 с запада на восток и на 900 миль с севера на юг, но и это всего лишь 1/30 поверхности Кринна. Ансалон способен дать вам столько приключений, что их хватит на несколько жизней. А за его пределами лежат еще более прекрасные и щедрые земли – континенты, созданные вашим воображением.

Жители Ансалона

Хотя на Ансалоне доминируют люди, множество других рас разделяет с ними мир Кринна. Каждая раса обладает своими объектами любви и ненависти, положительными и отрицательными сторонами. Одним из недостатков человеческой расы всегда была некоторая предвзятость, в результате чего люди пытались подстроить каждого нечеловеческого обитателя Ансалона под определенные стереотипы. Эта предвзятость вредит не только другим расам, но и самим людям, так как она мешает оценить истинную красоту Кринна, состоящую в индивидуальности и разнообразии всего, что встречается на его поверхности.

К примеру, некоторые сидящие на одном месте люди считают, что все кендеры носят такой же хохолок, как и у Тассельхофа Непоседы. Чепуха! На самом деле, настоящее имя Тассельхофа, которого некогда звали Калином, изменилось в тот миг, когда жители Северного Эргота обратили внимание на его хохолок. Они назвали его Странноголовым

(т.е. Тассельхофом), так как немногие из кендеров, которые встречались им раньше, носили хохолки.

Зная об этой человеческой любви к стереотипам, следующие разделы, посвященные демографии Кринна, описывают различия, как, впрочем, и общие черты, существующие внутри отдельной расы.

Расы Игровых Персонажей

Игроки в мире Кринна могут отыграть множество самых разнообразных существ: горных, равнинных, ледяных и морских варваров; дворфов племен Хилар, Нейдар и Девар; эльфов Сильванести, Квалинести и Кагонести; гномов Миной; кендеров и минотавров.

Варвары "Странники"

Несколько кланов варваров скитается по поверхности Кринна. Каждый клан живет в условиях родной местности сотни и тысячи лет. Одни бросают вызов суровым вершинам гор, другие охотятся на зеленых равнинах Абанасинии, а некоторые поселились в обжигающих пустынях, холодных полярных пустошах или бурном море, на поверхности которого не остается следов.

Внешний вид

У горных, равнинных и пустынных варваров темные волосы, карие глаза и кожа глубокого золотистого оттенка. Их южные сородичи, ледовые варвары, обладают рыжими или светло-коричневыми волосами, голубыми глазами и бледной кожей. Жизнь в постоянном контакте с природными стихиями повлияла на всех варваров. На закате своих зрелых лет, который наступает примерно в 60, кожа большинства варваров становится грубой и задубевшей, но юноши и девушки их племен считаются одними из прекраснейших обитателей Ансалона. В среднем, варвары на дюйм или около того, выше малорослых жителей городов.

Три этих варварских клана предпочитают одеваться в меха, кожу и шкуры. Из-за того, что немногие из варваров занимаются сельским хозяйством, одежда из ткани считается среди них редкостной роскошью.

Морские варвары имеют более богатую палитру оттенков кожи, чем остальные племена. Цвет их кожи варьируется от светло-коричневого до красновато-черного. Они носят свои жесткие, курчавые черные волосы коротко подстриженными. Их глаза сияют эмоциями – в одно мгновение это может быть радость, а уже через миг - гнев, подобно изменчивому и непостоянному морю. Морские варвары обожают кричащую цветастую одежду из парусины, холста или домотканой материи. Жизнь среди ревущих валов и постоянной качки сделала этот народ неистовым и смелым до безрассудства. Несмотря на это, они являются наиболее цивилизованными из всех варварских народов.

Личность

Горные, равнинные и ледяные варвары являются суровыми и непреклонными традиционалистами. Они глубоко почитают природу, определившую каждому животному, растению или предмету надлежащее ему место. Эти варвары косо смотрят на "цивилизованных" людей и их ростовщический образ жизни. Варвары редко доверяют подобным людям: пока горожанин не докажет свою честь и благородство, его ставят не выше животных. Подобное недоверие к цивилизованным людям порождает схожее отношение к магии и магам. Из-за того, что волшебники извращают природу и заставляют ее служить своим собственным целям, варвары относят магов к самым нечестивым порождениям мира сего.

Морские варвары очень сильно отличаются от своих собратьев. На первый взгляд, кажется, будто этот шумный и дружелюбный народ полон радости и веселья. Но под этой маской они скрывают надменную гордость, которая отдаляет их от всех остальных рас. Но, несмотря на это, морские варвары поступают по справедливости с каждым, кто встречается им во время странствий, и, и так, со временем, возникает дружба, которая способна выдержать любой шторм.

История

Людям, последним созданиям богов, осталось не так уж много земель, как можно было подумать. Эльфы назвали своими леса, а огры забрали себе горы. Только обширные равнины Ансалона остались невостребованными. Так люди пришли туда, и стали жить кочевой жизнью охотников и собирателей. Так они жили много лет, пока огры не сошли со своих гор и не сделали людей своими рабами.

В течение многих поколений люди трудились в шахтах огров. Они платили потом и кровью за драгоценности огров, и всегда оставались слишком слабыми и раздробленными, чтобы восстать. Один из огров, Игрейн, даровал своим рабам некое подобие свободы за то, что они рисковали своими жизнями для того, чтобы спасти его дочь. Жажда свободы распространилась по горам, подобно чуме. Начались восстания. Огры, которые возненавидели Игрейна, решили выгнать его из города. Рабы Игрейна вступили в яростный бой за своего освободителя, сдержав боевые отряды огров. После кровавой и ужасной битвы людям и Игрейну удалось бежать.

После этого люди расселились в отдаленных уголках мира и стали учиться добывать средства к существованию из земли. Некоторые строили города по образу и подобию городов огров, из которых они бежали. Иные же полагали, что именно в городах коренились истоки рабства, зависимости и развращенности. Этот народ избрал вечные странствия, отвергнув порочность цивилизации. Их потомки странствуют и по сей день. Некоторые вернулись в горы, другие откочевали далеко на юг, в тундру. Многие скрылись в пустыне, уверенные, что огры, обуреваемые жаждой мщения, будут преследовать их. Последняя группа людей желала только возвратиться на родину своих предков, расположенную на равнинах. Так племена варваров-людей заселили почти все земли Ансалона.

История морских варваров является абсолютно иной. Некогда они были мореходами великого Истара. Катаклизм уничтожил столицу их корабельной империи и разбросал моряков по всему миру. Со времени Судьбоносного Часа моряки ведут во многом кочевой образ жизни. Они нигде не задерживаются надолго: жажда странствий пылает у них в крови.

Образ жизни

Варвары Кринна ведут кочевой образ жизни. Они считают жизнь в городах и селениях душной и суровой по сравнению с жизнью в глуши. Они скитаются по своим родным землям, следуя за миграциями зверей и сменой сезонов. Варвары любят природу. Они уважают силы земли и почитают тех, кто обладает подобными силами.

Морские варвары живут по-другому. Хотя они проводят большую часть своей жизни в море, они время от времени сходят на берег. Будучи наследниками обитателей городов, эти варвары поддерживают существование портовых городов, в которых они могут отдыхать и продавать свои грузы. Город Морской Предел на острове Сайфхум является одним из подобных городов морских варваров. Они запрещают чужеземным судам входить в Морской Предел, не желая, чтобы там появлялись чуждые им обитатели Ансалона.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Вооружение варваров превосходно адаптировано к особенностям климата и специфике выполняемых им задач. Это оружие изготовлено из широко доступных материалов и выполняет также функции обычных, мирных инструментов. К примеру, равнинные варвары используют луки и боло, как в охотничьих, так и в военных целях. Схожим образом *медвежьи когти* горных варваров служат им как для лазанья по отвесным скалам, так и в бою. Вдобавок к этому особому вооружению, варвары обычно используют копья, длинные и короткие мечи, кинжалы и дубинки.

Только варвары достаточно искусно обращаются с варварским оружием. Не-варвары получают отрицательный модификатор –2 к броскам атаки и урона, который прибавляется к отрицательному модификатору за отсутствие навыка обращения с оружием.

Варварские доспехи, как, впрочем, и их оружие, изготавливаются из подручных материалов. Варвары обычно носят доспехи из меха, кожи или клепаные кожаные доспехи. Они используют деревянные щиты средних размеров.

Пустынные варвары

Гаррота (Урон 1d4/1d6; Скорость 2; Тип Удушающее)
Пустынные грабители используют полоски завязанной узлами ткани для удушения ничего неподозревающих жертв. Это оружие должно использовать сзади, и может применяться только в отношении тех несчастных, шея которых ничем не защищена. Жертвы, которые знают о нападении врага с гарротой, могут сделать спас-бросок против паралича с положительным модификатором +4 для того, чтобы вырваться из его захвата. Броски урона делаются в течение каждого урона, в течение которого жертва продолжает находиться в захвате гарроты. После первого раунда жертва должна сделать бросок Телосложения с кумулятивным отрицательным модификатором –1 или потерять сознание. Жертва получает кумулятивный отрицательный модификатор –1 ко всем действиям после каждого нового раунда.

Кала, Зуб Смерти (Урон 1d6/1d4; Скорость 4; Тип Колющее)
Этот серп с прямым лезвием и короткой рукоятью используется для того, чтобы рыхлить землю и жать растения. Он так же может использоваться в качестве ножа и легко может быть спрятан в поясе. Очень часто его используют пустынные грабители и убийцы.

Скимитар (Урон 1d8/1d8; Скорость 4; Тип Режущее)
Этот изогнутый меч, напоминающий саблю, обладает острой внешней стороной. Его значительный вес делает скимитар идеальным оружием для отражения ударов противника и пробивания доспехов. Если атака скимитаром наносит полный урон, то жертва должна сделать бросок Силы или же потерять равновесие и упасть на землю.

Метательный клинок (Урон 1d6/1d4+1; Скорость 5; Тип Режущее; Дальность 2/4/6)
Это трехлопастное оружие не превышает размерами острие топора. Если его метают, подобно метательному топору, то обтекаемая форма клинка дает положительный модификатор +1 к броску атаки на средних расстояниях и положительный модификатор +3 на больших.

Утяжеленный пояс (Урон 1d6+2/1d4+2; Скорость 6; Тип Режущее)
Этот незаметный шелковый пояс содержит металлические пластины на каждом из своих концов. Утяжеленный пояс может наносить удары, подобно цепу и запутывать (спас-бросок против паралича) противников, подобно кнуту.

Ледяные варвары

Арбалет, ледяной (Урон 1d6/1d4+1; Скорость 6; Тип Дробящее; Дальность 4/8/12)
Эта миниатюрная, ручная катапульта может метать сосульки и большие ледяные снаряды. Ледяные арбалеты обладают положительным модификатором +1 к броскам атаки. Сосульки и снаряды разбиваются при столкновении с целью, засыпая все, что находится в радиусе 5 футов осколками, наносящими 1d4-1 единиц урона.

Фляга, ледяная (Урон 1d2/раунд; Скорость 4; Тип Замораживающее; Дальность 1/2/3)
Эти фляги, выдолбленные из кости, содержат соленую воду, золу и масло, и остаются в тепле, скрытые под мехами варваров. Фляга разбивается при столкновении с твердой поверхностью (спас-бросок 16, +4 если цель является мягкой), обливая жертву находящейся внутри жидкость, которая сразу же начинает замерзать, нанося несчастному 1d2 единиц урона, пока ему не удастся облачиться в теплые одежды. Жертвы, которым фляги попадают в лица (спас-бросок против разящего дыхания) слепнут. В течение 1d6 раундов, масло может быть зажжено, в результате чего жертва получает половину обычного урона от горящего масла.

Морозный грабитель (Урон 1d8+4/1d8+4; Скорость 8; Тип Режущее)
Эти тяжелые боевые топоры состоят из очень крепкого льда. Только Священные Жрецы Ледяного Народа могут создать их. Морозный грабитель создается в течение одного месяца при помощи танойского масла и особых напильников, с помощью которых жрецы утончают и шлифуют лед. Топор обладает положительным модификатором +4 к броскам атаки, но тает спустя 1d6 часов пребывания в тепле, теряя положительный модификатор +1 в течение каждого часа.

Граната, ледяная (Урон 1d12 (3-футовый радиус), 1d4 (осколки); Скорость 5; Тип Режущее/Режущее; Дальность 2/4/8)
Эти металлические шары, в которых содержится вода, скрываются под мехами для того, чтобы они не замерзли. Когда шар оказывается в условиях температуры ниже нуля и подвергается воздействию ледяного ветра, то вода, находящаяся внутри, замерзает в течение 1 раунда, разрывая шар и разбрасывая в стороны тех, кто находится в радиусе 3 футов.

Другие цели, находящиеся в радиусе 8 футов, поражаются с отрицательным модификатором –2 и в случае успешного попадания получают 1d4 единиц урона.

Метательные камни (Урон 1d6-1/1d6-1; Скорость 3; Тип Дробящее; Дальность 1/3/5)
Облепляя каменное ядро снегом, и приделывая к нему ледяную ручку, народ льдов создает ледяные дубинки, которые могут метаться на расстояние 50 ярдов. В случае попадания существует 5% вероятность нокаутирования за каждую полученную единицу урона.

Горные Варвары

Медвежьи когти (Урон 1d4/1d3; Скорость 2; Тип Режущее)
Эта пара кожаных перчаток отличается от других железными шипами, которые прикрепляются к ладони. При использовании медвежьих когтей их хозяину становится легче карабкаться по горам (положительный модификатор +5% к умению Лазанья по Стенам и положительный модификатор +1 к навыку Альпинизма). С помощью этого оружия можно царапать врагов и отбивать удары (в обоих случаях требуется бросок THAC0).

Лук, Кремневый (Урон 1d4/1d4; Скорость 5; Тип Дробящее; Дальность 6/12/18)
Небольшой мешочек, прикрепленный к середине тетивы этого лука, позволяет ему одновременно выпускать пять заостренных кремневых наконечников. Лук обладает легким Y-образным изгибом, который позволяет камням лететь назад.

Изогнутый меч (Урон 1d8/1d8; Скорость 4; Тип Режущее)
Изгиб этого меча делает его исключительно полезным для рубки дров, копания земли и сражения. Изгиб этого клинка, напоминающий изгиб мачете, позволяет его владельцу действовать им наподобие рычага, в результате чего он получает положительный модификатор +2 к броскам атаки.

Трубка войны (Урон 1d4+2/1d3+2; Скорость 3; Тип Дробящее; Дальность 1/2/3)
Это оружие может так же исполнять функции железной курительной трубки. Горные варвары курят черный корень, умеренное дурманящее вещество, в мирное время и используют эту трубку, подобно дубинке, во время войны. Она так же может выступать в роли духовой трубки, стреляя дротиками (урон 1), покрытыми экстрактом черного корня (противник должен сделать бросок потрясения или потерять сознание на 1d6 оборотов; в случае успешного броска потрясения он должен сделать спас-бросок против яда с отрицательным модификатором –2 для того, чтобы избежать потери равновесия и ориентации в пространстве; в случае потери ориентации должен делать броски Ловкости в течение каждого раунда для того, чтобы остаться на ногах).

Равнинные варвары

Боло (Урон 1d4/1d3; Скорость 6; Тип Дробящее; Дальность 2/4/6)
Обернутый кожей камень привязывается к каждому из концов этого 3-футового кожаного ремешка. Маленькое каменное кольцо, расположенное в середине ремешка, играет роль рукояти. Боло раскручивается над головой и метается в противника. Они могут так же использоваться в ближнем бою, получая отрицательный модификатор –2. Жертвы должны сделать спас-бросок против паралича или запутаться в брошенном боло. Успешный бросок Силы, сделанный в следующем раунде, позволяет жертве вырваться на волю. В случае успешного прицельного броска (-4 к броску атаки) направленного в ноги, конечности жертвы запутываются, если бросок был направлен на руки, то запутываются руки, а в случае

броска в голову боло действует наподобие гарроты. (Смотрите раздел "Пустынные Варвары").

Лассо (Урон Sp+1/Sp; Скорость 10; Тип Связывающее; Дальность 10')
Это оружие представляет собой веревку с петлей на одном из концов. Варвар раскручивает петлю в воздухе, а затем бросает её вперед, чтобы поймать цель. Жертва должна сделать спас-бросок против паралича или оказаться связанной, получая при этом 1 пункт урона от сжатия. Жертва, которая проваливает бросок, сидя на коне, падает со своего скакуна. Пойманная цель, которую варвар волочет за собой по земле, получает 1d4 единиц урона в течение каждого раунда. Если варвару удается набросить петлю жертве на шею, то она получает 1d4 единиц урона от удушья в течение каждого раунда. В случае успешного прицельного броска, направленного на руку жертвы, варвару удается захватить её; для того, чтобы вырваться, необходимо сделать бросок Силы с отрицательным модификатором – 4. Прицельный бросок, направленный на ноги, заставляет жертву упасть. Бросок Силы в последующих раундах позволяет ей вырваться на свободу. Лассо так же может быть разрезано в случае нанесения ему 2 единиц режущего урона (AC 8).

Зубастая цепь (Урон 1d6+1/ 2d4; Скорость 7; Тип Дробящее)
К одному из концов этой тяжелой цепи приделана рукоять. Каждое из звеньев в цепи обладает шипом, который впивается в плоть и разрывает её. Жертвы должны сделать спас-бросок против паралича с положительным модификатором +4 или замереть от боли на один раунд, вдобавок к обычному урону, наносимому цепями.

Бумеранг (Урон 1d3+1/ ld4+1; Скорость 3; Тип Дробящее; Дальность 2/5/10)
Эти изогнутые, плоские охотничьи палки немного скошены по краю и обладают одним долгим концом. Умелый житель равнин берется за длинный конец и метает палочку для того, чтобы попасть в ногу или голову жертвы, тем самым, свалив её. Успешный бросок (для этого необходимо сделать бросок Ловкости) заставляет бумеранг в случае неудачного броска вернуться к охотнику.

Морские варвары

Заводящий штифт (Урон 1d3/1d3; Скорость 4; Тип Дробящее)
Этот металлический или деревянный жезл вставляется в отверстия, сделанные в фальшборте для того, чтобы удерживать там линь. Если он используется в качестве оружия, то действует, подобно булаве.

Клык/Острога (Урон 1d6/1d4; Скорость 4; Тип Колющее/Дробящее)
Клык представляет собой разновидность остроги, которая используется для ловли рыбы с лодки (острога получает отрицательный модификатор –1 к броскам атаки и урона). Клык представляет собой железный жезл с наконечником на одном конце и острием в форме крюка на другом. Тяжелый жезл может наносить дробящие удары, а наконечник вместе с крюком с легкостью могут протыкать доспехи (+ 1 к броскам атаки). Крюк так же может использоваться для лазанья или для того, чтобы подтягивать к себе врагов.

Крючковатый багор (Урон 1d6/1d4; Скорость 4; Тип Дробящее)
Этот 6-футовый деревянный багор заканчивается тремя крюками. Он используется для того, чтобы карабкаться по скалам, цеплять предметы и сбрасывать противников с их скакунов (спас-бросок против окаменения).

Меч, Сабля (Урон 1d6+1/1d8+1; Скорость 4; Тип Режущее)
Этот односторонний кривой меч является излюбленным оружием людей-пиратов.

Игровые примечания

Варвары обладают следующими максимальными и минимальными значениями атрибутов:

Атрибут	Минимум/максимум
Сила	10/-
Ловкость	8/16
Телосложение	12/-
Интеллект	-/18
Мудрость	8/-
Харизма	-/-

Навыки: Все варвары особенно искусны в навыке Выживания в их родном климате (положительный модификатор +1 к броскам навыка). Хотя их жизнь и не легка, они настолько сильно свыкаются с окружающей средой, что испытывают физическую и умственную слабость вдали от нее. В течение первых нескольких (1d6) дней, проведенных за пределами родной страны, варвары испытывают усталость (отрицательный модификатор -1 ко всем броскам). И даже после адаптации к чужому климату они долго сохраняют связь со своей родиной. После возвращения в родной регион, варвары переживают несколько (1d6) дней облегчения и радости (положительный модификатор +1 ко всем броскам). Затем жизнь возвращается в привычную колею, но они всегда хранят память о времени, проведенном вдали от дома, и это помогает им ценить то, что их окружает.

Вдобавок к Выживанию, варвары отличаются особым мастерством в Чтении Следов на родной земле (они не получают модификаторов к броскам этого навыка). Варвары также искусны в Охоте на своих землях (положительный модификатор +2 к броскам). Только самый жалкий, неподготовленный и недостаточно экипированный варвар умрет от голода и истощения на родной земле. И даже вдали от освоенных угодий близость варваров к природе помогает им при использовании навыков Охоты (нет отрицательных модификаторов), Чтения Следов (отрицательный модификатор -3) и Выживания (отрицательный модификатор -2).

Дворфы "Подгорные Рабочие"

Внешний вид

Дворфы Ансалона (В переведенных книгах по Драгонлансу все переводчики почему-то испугались транслитерации слова дворф и не менее страшного слова карлик. В результате это возникла некоторая путаница, вроде того, что гномы-механики и дворфы холмов, гор и оврагов оказались одним народом, что не есть так. Для того, чтобы избежать этой путаницы я оставила дворфов дворфами, а гномов гномами. Прим. переводчика) являются низкорослыми и широкоплечими, причем несмотря на то, что их рост не превышает 4 футов, они могут весить до 140 фунтов. У мужчин длинные бороды, а у женщин и молодых дворфов небольшие бакенбарды, которые еще не являются настоящими бородами. У всех дворфов

грубая, морщинистая кожа, и большинство дворфов-мужчин начинает лысеть еще в молодости (приблизительно в 50 лет).

Продолжительность жизни дворфов варьируется от 252 до 450 лет (2d100+250) и это относится ко всем дворфам, за исключением овражных (смотрите ниже). Рост мужчин-дворфов может варьироваться от 44 до 53 дюймов (43+1dl0), а средний рост женщин находится в промежутке между 42 и 51 дюймами (41+1d10). Мужчины-дворфы обычно весят от 134 до 170 (130+4d10) фунтов, тогда как вес женщин обычно варьируется от 109 до 145 (105+4d10) фунтов.

Спустя пять тысячелетий жизни в Ансалоне, отважные дворфы разделились на несколько различных рас.

Дворфы холмов, которыми стали кланы Нейдар и Клар, получили свое название от холмов, на вершинах которых они поселились. У них желто-коричневая кожа, румяные щеки и светлые глаза. У них коричневые, черные или серые волосы, которые аккуратно подстрижены вокруг ушей, но которые постепенно превращаются в пышные бороды и усы. Их одежды отражают суровые цвета их земли: черный, коричневый, серый, желто-коричневый и серовато-желтый. В редких случаях (когда они предчувствуют праздник или скандал), дворфы холмов надевают ярко-красные или ярко-зеленые шарфы. Они любят носить высокие сапоги до колен, много есть и мало работать. Хотя у Нейдар глубокие и звучные голоса, убедить кого-то из них (трезвого) спеть – это свыше обычных возможностей большинства обитателей Кринна.

Горные дворфы, в отличие от своих собратьев-Нейдар, обитают глубоко в земле под высокими пиками гор. Самой древней и великой расой горных дворфов являются Хилар, от которых со временем отделились Тейвар, Девар, Дергар, Закхар и дворфы холмов. У дворфов-Хилар светло-коричневая кожа, бледные щеки и светлые глаза. Их коричневые, черные, серые или белые бороды отвечают по цвету их одеждам. Обладая голосами различных тонов, Хилар часто создают хоры и поют традиционные песни дворфов в резонирующих глубинах их гор. Овражные дворфы, или Агхар, не являются истинными дворфами, а скорее принадлежат к полукровкам. Они описаны в их собственном разделе.

Личность

Другие расы обвиняют дворфов в скаредности и жадности. Дворфы смотрят на эту проблему несколько иначе. Они верят, что их тяжелая работа и целеустремленность делают их достойными всех богатств мира. Тот, кто не соглашается с этим, является обычным лентяем и завистником. Среди своего народа дворфы считают упорную работу и значительное богатство двумя величайшими жизненными удовольствиями. К этим вещам, а так же выпивке, хорошей истории и песне, дворфы питают страстную любовь. В окружении большого народа (или эльфов) дворфы скрывают эту любовь, и кажутся непроницаемыми, грубыми и довольно скрытными.

Страсть: Нрав дворфа может гореть, подобно огню в кузнице, или едва теплиться, подобно углям. Несмотря на свои серые одежды и пессимизм они являются страстным народом. У них очень напряженная жизнь, в которой нет места праздности или излишним раздумьям. Их работа весела; их игры – серьезны. Их души пробуждаются от величественной, земной музыки, которая возникает в результате ударов молота или рева боевых рогов. Но нежный гобой, арфа или флейта могут заставить их опуститься на колени. Хор дворфов, независимо

от того, находится ли он на поле боя или в праздничном зале, поет со всей силой своих легких.

Удобство: Хотя дворфов нельзя назвать жадными, они очень ценят свой комфорт. "Хорошее кресло может служить дольше хорошего друга", гласит одна из поговорок подгорного народа. Их работоспособность и ум позволяют им добиться значительного комфорта и не менее значительного количества денег. И они потакают себе в этом.

Учитывая то, что их жизнь продолжается несколько столетий, дворфы являются прирожденными коллекционерами. Они украшают свои дома полотнами, резьбой и статуэтками. Они не носят украшений, за исключением фамильных ценностей или наград.

Трудолюбие: Дети дворфов очень рано узнают о том, что такое ответственность. Это обучение самодисциплине занимает целые годы, и на молодого дворфа постепенно накладывается все большая и большая ответственность. Выполнение работы становится инстинктивным, и в результате этого дворфы очень редко жалуются на какие-либо сложности.

Дворфы могут трудиться целыми неделями или месяцами, пока их работа не будет завершена, а потом праздновать свой успех на протяжении нескольких недель. Когда дворфы работают, они никогда не замедляют свою работу и не делают перерывов: они работают постоянно в одном и том же напряженном темпе.

Дворфы никогда не прекращают работать; после наступления старости они просто начинают выполнять менее сложные обязанности.

Изоляция: Дворфы подозрительно относятся ко всем остальным расам, включая и различные народы дворфов. Они обращают больше внимания на свою работу и проблемы своего клана, и часто забывают про политику и события окружающего мира.

Дворфы привыкли вести замкнутый образ жизни; при этом они ценят сладко-горькие воспоминания о счастливом мире, который безвозвратно ушел во тьму. Хотя им удалось достичь огромной власти над собственными трудами, они видят, что ход истории неподвластен даже им. Перед лицом ужасных бедствий дворфы часто говорят "этому суждено было случиться".

Дворфы очень редко отступают и оглядываются назад, в результате чего их можно назвать настоящими мастерами выживания. Дворфы считают себя хранителями, назначенными самим Реорксом: они должны хранить прошлое в настоящем.

Расовые особенности

Дворфы холмов являются очень упорными; они остаются над землей скорее из-за своего упрямства, чем из-за недостатка пригодных для обитания гор. Их грубые манеры, простые стремления и дружественные отношения к не-дворфам вызывают ярость у их подземных сородичей. Несмотря на это, дворфы холмов обладают диким благородством и надежной независимостью, чему бледнокожие обитатели гор в тайне завидуют. Постоянные причитания дворфов холмов обычно скрывают за собой приятные и нежные души.

У горных дворфов достаточно проблем под землей для того, чтобы удержать их от странствий по наземному миру. Существующие классы и кланы вносят опасный раскол в общество дворфов, что временами заканчивается гражданской войной. Подобные трения вызывают значительную занятость дворфов, которую они демонстрируют всякий раз, когда выходят из-за своих наковален и станков. Если какая-то проблема непосредственно не относится к ним, то горные дворфы, скорее всего, проигнорируют её. Конечно же, упоминание о превосходстве дворфийской природы может подействовать на равнодушие и надменность дворфа, заставив его принять участие практически в любом стоящем предприятии.

История

Начало: Дворфы верят, что они были последними и лучшими из творений Реоркса, сделанными по его образу и подобию. Реоркс, говорят они, долго изучал всевозможных существ, пока не создал совершенный народ – дворфов. Хотя другие обитатели Кринна из-за чего-то считают, что дворфы являются отклонением, вызванным Серой Драгоценностью, они просто никогда не жили в теле дворфа. Если бы им довелось испытать это, что они бы сразу узнали, насколько отвратительной является ложь, которую они распространяют. Предположение о том, что дворфы происходят из того же племени, что и кендеры с гномами является истинным богохульством. Из-за таких идей начинаются войны.

Первое великое королевство дворфов теперь существует только в легендах. Царство Кал-Такс или "Холодная Кузница" простиралось от Картея (Karthay) до равнин Истара. Дворфы, бежавшие от Серой Драгоценности, начали рыть Кал-Такс в 4100 РС и не могли остановиться до 3900 РС. Спустя столетие дворфы покинули свои туннели, отправившись на юг, где земли были богаче минералами. Эти перемещения были достаточно хаотичными и в течение следующего столетия небольшие колонии дворфов основали подземные селения практически в каждой из гор Ансалона.

Следующее великое королевство дворфов возникло в Торадине, "Новой Надежде", который был построен между 3150 и 3000 РС. По мере углубления шахт дворфы открыли свету магические драконьи камни. Их бездумное отношение к этим камням послужило началом Второй Драконьей Войны. В 2640 РС, дворфы закрыли врата Торадина, чтобы избежать позора.

Торбардин: “Новая Лучшая Надежда”, Торбардин вырос в далеких Харолисовых горах. Этот город достиг своего величия только в 2600 РС. Его влияние распространялось на север до тех пор, пока дворфы не столкнулись с южной экспансией Эргота в 2189 РС. Трения между Эрготом и дворфами привели к Войне Горы, которая началась в 2128 и закончилась в 2073 РС.

Истощенный затянувшейся Братоубийственной Войной с Сильванести, Эргот заключил мир. В 2073 РС, Свиток Меча в Ножнах установил буфер между Эрготом и Торбардином путем создания королевства Квалинести, которое основали эльфы Сильванести, отказавшиеся участвовать в войне. Дворфы выковали молот Хараса в 2072 РС, который стал даром Эрготу для укрепления заключенного мира.

Многие были весьма удивлены, когда эльфы Квалинести стали союзниками Торбардина. В качестве символа эльфийского, человеческого и дворфийского единства, три расы возвели крепость Пакс Таркас, которая находилась между Торбардином и Квалинести. После двух

столетий активных действий за пределами своего королевства, дворфы сосредоточились на своих внутренних проблемах. Эти изоляция вызвала великие страдания дворфов во времена Катаклизма. Торбардин был практически опустошен.

Катаклизм: Торбардин постепенно стал очень сильно зависеть от Абанасинии, Пакс Таркаса, Квалинести к Кзак Царота в отношении поставок пищи. Вдобавок к многочисленным подземным городам горных дворфов, Торбардин должен был кормить множество наземных поселений дворфов холмов, которые находились за горными воротами.

Катаклизм разрушил торговые пути Торбардина и уничтожил источники его пропитания. Дункан, король Торбардина, произвел ревизию зернохранилищ и кладовых. Королевство не могло надеяться на то, что ему удастся накормить всех своих жителей. Зная о том, что находящиеся на поверхности земли дворфы могут, по крайней мере, охотиться и грабить другие народы, тогда как находящиеся под землей будут обречены, Дункан закрыл Торбардин от внешнего мира. Дворфы холмов должны были сами искать себе пропитание.

Бегущие от Катаклизма дворфы холмов бросились в Торбардин в поисках защиты. Но его врата были закрыты. Никто не ответил на их мольбы. Так произошло Великое Предательство, которое навсегда разделило Нейдар и Хилар, и ненависть вспыхнула между народом гор и народом холмов. Клар, оказавшиеся внутри в момент Катаклизма, обезумели, пытаясь вырваться на свободу. В 39 АС, Нейдар объединились с людьми для того, чтобы захватить Торбардин. Так началась Война Врат Дворфов. Она закончилась поражением Нейдар.

Горные дворфы обвинили людей в том, что именно они вызвали Катаклизм, и разорвали все связи с внешним миром. Эта изоляция только ухудшила внутреннее положение Торбардина. Кроме того, последствия Катаклизма уничтожили туннели, связывающие различные подземные города. И, наконец, семьи дворфов были разделены и классовой гордостью.

Обычные шахтеры и рабочие оказались оторванными от элитных архитекторов и инженеров, и обратились к темным и ненавистным деяниям. Вскоре Торбардин стал пустынным городом, где теперь больше видны следы некогда великой культуры, чем нынешней цивилизации. До наших дней большая часть королевств дворфов остается закрытой для внешнего мира. Ненависть между дворфами холмов и подземными дворфами все еще остается сильной.

Правительство и Клан

Дворфы всегда были разделены на кланы. Каждый клан возглавляется таном – правителем клана и его представителем в Совете Танов. Совет Танов является основным правящим органом для всех дворфов Ансалона. В данный момент только шесть танов входит в Совет: Хорнфел от клана Хилар, Реалгар от клана Тейвар, Ранс от клана Дергар, Гнейсс от клана Девар, Туфа от клана Клар и Хайбулп от клана Агхар. Трон клана Нейдар пустует со времени Войны Врат Дворфов, которая произошла в 39 АС. Восьмой трон принадлежит Королевству мертвых – народу предков, которые давно уже ушли во тьму. Этот трон всегда пуст. Девятый трон занимает Высокий Король всех дворфов. Он пустует со времен Дункана. Загадочная раса дворфов, именуемая Закхар никогда ни занимала своего трона в Совете Танов.

Каждая из последующих групп считается отдельной расой.

Хилар: Это самая старая и благороднейшая из рас дворфов. Большая часть великих королей дворфов принадлежала к Хилар. Хилар традиционно занимают лучшие места в обществе дворфов и считаются великими ремесленниками.

Девар: Этот клан, верный Хилар, стал родоначальником многих дворфийских героев. Девар всегда яростно дерутся в сражении; они возглавляли оборону Торбардина во время Войны Врат Дворфов. Вдобавок к военным делам, Девар следят за выполнением общественных работ и соблюдением общественной безопасности.

Нейдар: Эти дворфы холмов жили за пределами Торбардина во времена Катаклизма. У них больше нет представителя в Совете Танов – и многие дворфы холмов хотели ли бы исправить эту несправедливость.

Клар: Эти дворфы холмов оказались в обваливающихся туннелях Торбардина во время Катаклизма. Только спустя полторы недели им удалось выбраться из-под завалов. Многие Клар с тех пор стали безумными или очень несдержанными. После Войны Врат Дворфов Клар были лишены всего своего имущества и обращены в рабство из-за их предполагаемой симпатии к Нейдар. (На самом деле многие Клар со звериной яростью дрались на стороне Хилар). Теперь они вынуждены служить богатым дворфам Торбардина. Они ищут лидера, который мог бы освободить их.

Тейвар: Эти странные, отчасти дегенерировавшие дворфы ненавидят свет: он вызывает у них тошноту. Тейвары являются темными дворфами. В своих лишенных света пещерах они мечтают о захвате мира и доминировании над другими расами. Они делают все, чтобы подорвать престиж Совета Танов и захватить контроль над дворфами, пусть даже для этого потребуется развязаться гражданскую войну. В отличие от других дворфов Тейвар любят магию; большая часть их лидеров обладает заклинательными способностями. Они используют свою магию для того, чтобы атаковать существ, живущих в свете. Они обожают обманывать чужаков и убивают их при малейшей возможности. Их одинокая и жестокая природа дает им много таких возможностей.

У Тейвар слишком выдающиеся и отталкивающие черты: водянистые глаза навыкате, волосы и кожа белых и желтых цветов и жилистые тела, облаченные в черные, свободные одежды.

Дергар: Эти темные дворфы откололись от клана Тейвар несколько столетий назад. С тех пор их культура значительно развилась и усилилась. Они превзошли в страсти к убийствам, пыткам и воровству даже своих родственников, Тейвар. Их лидер, самый могучий воин королевства Дергар, добыл свой пост в результате убийства всех своих противников во время кровавого представления. Дергар являются несдержанными и жестокими, а так же не знают, что такое честь на поле боя. Они никогда не допустят проявления милосердия.

У Дергар светло-коричневая кожа и бледные щеки. У них черные или серые волосы, а цвет глаз варьируется от темно-коричневого до лилового. Они несколько коренастее, чем другие дворфы, в результате чего их вес может различаться от 150 до 180 фунтов.

Агхар: Овражные дворфы описаны в своем собственном разделе, представленном ниже. В Совете их представляет Хайбулп, который считается гением среди своего народа. Хотя

пребывание в Совете вызывает у него огромную гордость, он часто засыпает в ходе заседаний.

Закхар: Немногое известно об этих странных дворфах, занимающих руины Торадина. Они называют себя Закхар или "проклятым народом", так как на них обрушился ужасный грибок, который практически истребил их. Они назвали свою землю Закаром, или “проклятым местом" из-за того, что большая часть тамошних залов разрушена. Они постепенно восстанавливают свое королевство, стремясь сделать его таким же могучим, как и Торбардин.

У Закхар никогда не было трона в Совете Танов.

Королевство Мертвых: Старая поговорка дворфов "Большая часть нашего народа обитает среди мертвых, а не среди живых" демонстрирует восприятие дворфами мира мертвых. Дворфы считают, что Королевство Мертвых является 8-ым королевством подгорного народа. Хотя мертвые редко требуют голоса в Совете Танов, они постоянно находятся в разумах дворфов. Дворфы используют различные виды гаданий – некоторые из которых являются истинными, а некоторые – воображаемыми – для того чтобы связаться со своими предками.

Высокий Король: Высокий Король правит всеми дворфами Ансалона. Совет Танов избирает этого правителя, которого после этого посвящает в короли его народ. Высокий Король может принадлежать к любому клану. Легенды рассказывают, что следующим владыкой будет, кто завладеет пропавшим Молотом Хараса – магическим артефактом, используемым для того, чтобы выковывать драконьи копья. В данный момент трон Высокого Короля пустует.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Хотя дворфы не могут сравняться в изобретательности с гномами, в работе по металлу и шахтерском деле дворфам нет равных. Дворфы являются кузнецами и оружейниками Кринна. Они так же считаются прекрасными строителями огромных боевых машин: катапульт, таранов и осадных башен – как, впрочем, и других исполинских механизмов.

На индивидуальном уровне дворфы предпочитают использовать оружие, предназначенное исключительно для их роста. Молоты, боевые секиры и мечи дворфов являются особенно тяжелым и надежным оружием, обладающим противовесом, который придает их ударам особую силу. Только дворфы и существа, обладающие Силой 16 или выше, могут использовать оружие дворфов без отрицательных модификаторов. Все остальные получают отрицательный модификатор –4.

Оружие различных рас

Хилар предпочитают могучие мечи, длинные копья, увесистые молоты и легкие арбалеты. Они носят кольчуги или пластинчатые доспехи, которые дополняются щитами из кованой стали. Нейдар больше используют двуручные секиры, короткие мечи, кинжалы, булавы, короткие луки и рогатины. Они носят набивные кожаные доспехи и используют деревянные щиты.

Девар предпочитают цепы, обитые железом посохи и метательные топоры. Они стараются избегать сражений, но в сложных ситуациях сменяют обычные набивные доспехи на юшманы и нагрудные пластины.

Дергар используют копья, булавы и дротики, сделанные из костей и зубов, а также пращи. Они носят кольчуги и нагрудные пластины из кости.

Тейвар, мастера магии, атакуют только в том случае, если они превосходят своего противника числом. Они используют сети с шипами, фаучарды с крюками (изогнутые копья с длинными наконечниками и крюками на обратной стороне) и легкие арбалеты, производящие повторные выстрелы (до 6). Они носят кожаные или щитковые доспехи или меха, и защищаются с помощью щитов, посреди которых торчит большой шип.

Закхар используют необычное оружие, включающее заостренные булавы, серповидные крюки, которые можно метать, подобно кинжалам, и духовые трубки, которые стреляет зазубренными дротиками. Закхар надевают панцири жуков под набивные доспехи.

Оружие дворфов

Для арсенала дворфов наиболее характеры четыре инструмента-оружия: кафф, прореживатель, лом и утяжеленный меч. Их описания приведены ниже.

Кафф (Урон 1d6/1d6; Скорость 7; Тип Колющее)
Это 3-футовое оружие состоит из короткого наконечника и заостренного крюка. На одном из концов каффа расположено что-то, напоминающее половинку багра, а на втором – кожаный ремень. Это оружие обычно свисает с пояса дворфов-спелеологов – оно идеально подходит для лазанья, подъема различных предметов и простукивания камня. Вдобавок к набрасыванию на края утесов при подъеме, кафф может использоваться для сцепления с веревкой, в результате чего дворф может беспрепятственно соскальзывать вниз.

Прореживатель (Урон 1d2/1; Скорость 5; Тип Дробящее)
Этот 6-футовый, плоский металлический стержень обладает металлическими кольцами и винтами на каждом из концов. Исследователи-дворфы часто используют эти стержни для пересечения препятствий, спуска в расщелины и формирования мостов через трещины.

Лом (Урон 1d4/1d4; Скорость 5; Тип Дробящее)
Этот расплющенный железный стержень обладает изогнутыми, косоугольными концами, предназначенными для использования в качестве клиньев или рычагов при открывании замков. Лом дворфов добавляет значение Силы дворфа к процентной вероятности броска перегрузки (Bend Bars/Lift Gates). Лом так же дает положительный модификатор +2 к Силе дворфа при попытке открывания дверей, сундуков и деревянных контейнеров. Лом может использоваться в сражении, подобно булаве с отрицательным модификатором -1 к броскам урона и атаки.

Утяжеленный меч (Урон 1d6+ 3/1d6+ 3; Скорость 8; Тип Режущее)
Лезвие этого клинка очень сильно утяжелено на конце, что прибавляет положительный модификатор +3 к урону. Сила удара такова, что цели приходится сделать бросок Силы или же она отлетает назад. Если меч вонзается в землю, то дворф должен сделать бросок Силы или его противники получают положительные модификаторы +1 к броскам атаки, пока он будет вытаскивать свой клинок. Если кому-то удается отбить меч дворфа вбок, и тот

проваливает бросок Силы, то дворф делает поворот на месте, проводя непроизвольную атаку по каждому, кто находится в радиусе 4 футов.

Игровые примечания

Все игровые персонажи дворфов происходят из кланов Хилар, Девар или Нейдар. Другие кланы лучше подойдут неигровым персонажам и злодеям.

Дворфы становятся крепкими воинами, но при этом остаются плохими лидерами. Создавая персонажа-дворфа, прибавьте один пункт к значению его Телосложения и отнимите одну единицу от его Харизмы. Набрасывайте все атрибуты с помощью броска 3d6. Классовые ограничения дворфов приведены в главе, посвященной классам персонажей. Дворфы Ансалона обладают всеми особыми способностями дворфов, описанных в *Книге Игрока Второй Редакции*.

Ниже приведены максимальные и минимальные значения атрибутов дворфов:

Атрибут	**Хилар/Девар**	**Нейдар**
Сила	8/18	9/18
Ловкость	3/17	3/17
Телосложение	12/19	14/19
Интеллект	3/18	3/18
Мудрость	3/18	3/18
Харизма	3/16	3/12

Навыки: Дворфы очень часто принимают участие в различных торговых и ремесленных сделках, и обладают следующими навыками: Оценка, Изготовление Доспехов, Кузнечное Дело, Пивоварение, Огранка Камней, Горное Дело, Обработка Камня и Оружейное Дело. Особенно среди дворфов распространены кузнечные и шахтерские навыки. Они обожают те виды спорта, которые требуют высоких показателей Силы и Телосложения, подобных борьбе, подниманию тяжестей и стрельбе из арбалетов. Дворфы так же приветствуют те виды спорта, в которых требуется высокий уровень развития навыков Альпинизма, Прыжков и Акробатики.

Неигровые персонажи-дворфы часто становятся очень суровыми бардами, что проявляется как и игре, так и в пении. Их концерты обычно воспринимаются только дворфами, которые могут оценить темный и бесконечный цикл песен, посвященных им клану.

Нелюбовь дворфов к скрытности и низкому воровству значительно сокращает количество дворфов-воров на поверхности Ансалона. Когда дворфы обращаются к воровству, они предпочитают делать это открыто: дворфы-грабители берут то, что хотят, руководствуясь не столько ловкостью или изяществом, сколько грубой силой. Темные дворфы обычно становятся разбойниками и грабителями.

Дворфы так же довольно часто бывают скупщиками краденого на черных рынках. Все дворфы, за исключением Тейвар, страшатся и не доверяют магии; они являются очень немагической расой. Ни один дворф, который не принадлежит к клану Тейвар, не может стать магом. Любой зачарованный артефакт дворфов, например, Молот Хараса, наделяется силой не с помощью магии, а благодаря воле Реоркса. Жрецы дворфов часто благословляют или даже зачаровывают предметы с помощью этого бога.

Овражные Дворфы "Пожиратели Грязи"

Внешний вид

Агхар – или "Овражные дворфы" – являются низкорослыми и плотными родственниками дворфов Хилар. Суровые условия жизни украсили их кожу многочисленными шрамами, язвами, нарывами и болячками. Их волосы грязно-белого, рыжего, серого или черного цвета ужасно неопрятны. Мужчины носят длинные, растрепанные бороды; женщины отпускают баки. Глаза водянисто-синие, уныло-зеленые, ореховые или карие. У них узкие пальцы с огромными суставами и кривые ноги. К 25 годам фигуры и мужчин и женщин заплывают жиром, а их лица покрываются морщинами.

Из-за плохих условий жизни большинство овражных дворфов покрыто таким количеством сажи и земли, что на них можно вырастить небольшой садик. Их постоянно грязная одежда кишит паразитами. Но если дворфу повезет и он становится счастливым обладателем драгоценности, то он носит ее напоказ, красуясь перед всеми. К сожалению, грязь, лохмотья и разбросанные по всему телу дворфа драгоценности иногда ставят под сомнение настоящий пол Агхар. Агхар отличаются необыкновенной плодовитостью, женщина до сорока пяти лет может родить до двадцати детей – по одному в год. Дети овражных дворфов достигают зрелости в пять лет. Те из них, кому удается избежать голода, болезней, насилия, и несчастных случаев, могут дожить до 55 лет. Тем не менее, большинство дворфов умирает в возрасте 35 лет. В среднем рост Агхар составляет около 4 футов (1d6+44 дюймов), а вес – 120 фунтов (5d10+100 фунтов для мужчин; 5d10+90 фунтов для женщин).

Личность

Агхар – это гордый народ, который перенес множество страданий. В их грязных и вызывающих смех телах скрывается могучий дух. Агхар выживают, а то и процветают там, где у других дворфов нет никаких шансов на выживание. Тот, кто обвиняет Агхар в коварстве и глупости, прислушивается к своему носу, а не к сердцу.

Выживание: Если хототиться за овражными дворфами по одиночке, то изничтожить их сложнее, чем тараканов. Выживание является главным достоинством среди овражных дворфов: жизнь означает победу, а смерть – поражение. Помимо этого они возвели пресмыкание в искусство; они готовы выдать важнейшую информацию при малейшем признаке угрозы. Большинство Агхар готово убежать от опасности (что достаточно мудро) в любой ситуации, если, конечно же, под угрозой не оказывается их родной дом. Другие расы называют подобное поведение бесславной трусостью и предательством. Овражные дворфы не видят позора, трусости или предательства в выживании.

Но даже, несмотря на это, Агхар не живут ради того, чтобы выживать. Они не заботятся о будущем, а просто стараются убежать от прошлого.

Гордость: Несмотря на презрительное отношение других рас, овражные дворфы гордятся собой. Их непрерывное спасение от всевозможных бедствий наполняет их ощущением бурной гордости за себя. Из-за того, что они никогда не получают помощь от других рас, они верят только в свои силы.

Невосприятие чисел: В овражном языке, недавно расшифрованном наречии овражных дворфов, нет слов, называющих числа свыше 1 и 2. В овражном языке "один" означает единичное количество, а "два" – множественное. Постоянная нищета овражных дворфов снимает необходимость в боле подробных расчетах. У них нет денег, которые нужно считать, трофеев, которые следует ценить, и чего-то, что стоит продавать. Им нечасто приходится описывать большие количества чего-то.

Жизнерадостность: Несмотря на ужасающие испытания и преследования, в душах овражных дворфов все еще сохранилась надежда. У них стойкие и дерзкие сердца, в которых никогда не гаснет огонек жизнерадостности. Испытания прошлого только указывают на незначительность испытаний настоящего. Надежда является основой выживания.

Родство: Несмотря на свою трусость, овражные дворфы никогда не предают друг друга. Если чужак добивается их доверия и уважения, то он всегда может рассчитывать на их помощь. Очень часто подобные отношения включают в себя указания на то, когда следует убегать от опасности.

Интеллект: Более развитые расы обычно недооценивают интеллект Агхар. Но это не обижает овражных дворфов; подобная недооценка обеспечивает им значительную свободу действия и дает возможность ошарашить своих врагов. Овражные дворфы, особенно короли и авантюристы, притворяются дураками для того, чтобы манипулировать истинными глупцами.

Обжорство: Из-за того, что жизнь овражного дворфа опасна и очень коротка, они очень любят объедаться. Они набивают себе животы в один день, зная о том, что завтра их может ожидать голод. Этот ненасытный аппетит распространяется не только на пищу; овражные гномы ни в чем не знают меры, обожая огромные рулоны ярких тканей, связки тросов и кожи, или просто всевозможные товары в огромных количествах.

Овражное Наречие: Несмотря на распространенное мнение, овражные дворфы не являются идиотами или слабоумными. Они говорят ломаными и искаженными предложениями, из-за того, что Общий не является их родным языком. Фактически речь Агхар, кажущаяся уродливой, перекрученной и непонятной для не-Агхар, прекрасно подходит для овражных дворфов, так как это их овражный язык.

Овражный язык не является официальным языком, а скорее представляет собой наречие, которое постоянно изменяется и переполнено заимствованными словами и терминами. Агхар, живущие неподалеку от эльфов, будут говорить на овражном наречии, звучащем, подобно ломаному эльфийскому, живущие возле дворфов будут общаться на языке, отдаленно напоминающем дворфийский и так далее.

Овражные дворфы очень любят разнообразные языки. Они обожают изобретать новые слова, и новые способы использовать их, как в повседневной речи, так и в качестве оскорблений. Овражное наречие развивается настолько быстро, что ученые просто не успевают его изучать. Даже самые умные не-Агхар не могут разговаривать на овражном языке без помощи магии.

Когда встречается две группы Агхар из разных регионов, то после нескольких дней общения их диалекты смешиваются, создавая новое, смешанное наречие. Вдобавок к постоянно пересмотру слов, овражный язык непрерывно изменяет свои основные грамматические

правила. Таким образом, овражное наречие не может и должно записываться: его символы теряют свое значение спустя месяц после из записи.

История

У овражных дворфов богатая история, передающаяся из поколения в поколение в виде устных рассказов. И хотя каждый клан овражных дворфов по-своему излагает произошедшие события, их история по-прежнему остается замкнутой, и овражные дворфы очень серьезно относятся к ней. Ниже описано истинное происхождение Агхар.

Овражные дворфы являются результатом кровосмешения между изгнанниками-дворфами и изгнанниками-людьми. Они возникли во времена Серой Драгоценности. К сожалению, появившимся на свет полукровкам явно не досталось лучших сторон их родителей.

Заметив это, люди и дворфы запретили дальнейшие кровосмесительные браки. Полукровки изгонялись из собственных кланов, причем особенно в этом усердствовали дворфы, которые считали их признаком вырождения расы. Полукровки назвали себя Агхар - "Страдающими" и стали учиться выживать, оказавшись на задворках цивилизации. Кроме того, их называли "Отбросами" или "Мусорщиками". Люди окрестили их овражными дворфами, из-за их низкорослости и запущенности. До сих пор Агхар чувствуют себя преданными своими предками и не слишком любят как людей, так и дворфов.

Катаклизм, который изменил судьбу мира, спас овражных дворфов. Разрушение великих цивилизаций Ансалона породило множество полуразрушенных и покинутых городов, где могли жить овражные дворфы. И очень скоро могущественные города прошлого подобные Кзак Цароту стали приютами для Агхар. Забытые своими мучителями, овражные гномы создали собственную культуру.

Образ жизни

Общество овражных дворфов является примитивным и грубым. Они живут небольшими семействами, возле коллекторов, свалок, оврагов, рек или болот, строя убогие хижины и лачуги. В каждой из подобных областей едва хватает пропитания для одной небольшой семьи. Из-за этого у них не бывает больших поселений. В их деревушках нет школ, и дети Агхар познают мир только на собственном опыте или благодаря поучениям родителям.

Религия

Агхар верят, что Реоркс – покровитель всех дворфов отказался от них. Поэтому овражные дворфы проповедуют культ предков; они верят, что только духи предков помогают им выжить. Агхар верят, что различные предметы обретают огромную мощь благодаря воздействию на них духов предков. Обладание подобным амулетом приносит власть и уважение его владельцу.

Самые сильные амулеты, говорят самые мудрые из овражных дворфов – это те, которые, на первый взгляд вообще никому и ни для чего не нужны: старые кости, плоды, палки, куски разноцветных камней, и так далее. Агхар тщательно проверяют каждую вещь, прежде чем освятить ее; далеко не каждая палка или кость обладают магической силой. Другие расы считают это только еще одним доказательством глупости овражных дворфов. Овражные дворфы считают это доказательством силы своей веры.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Инструменты овражных дворфов обычно изготавливаются из того, что попадается под руку, или просто обнаруживаются на свалках. Агхар не лишены навыков гномов и дворфов в создании полезных вещей. Тем не менее, они могут чинить или находить применение сломанным вещам. Овражный дворф может в любой момент еще раз использовать устройство, которое все остальные уже считают бесполезным.

Кроме того, овражные дворфы являются мастерами импровизации: им ничего не стоит превратить дырявую кастрюлю в шлем, гвоздь и несколько дощечек в крысоловку, а с виду бесполезные обрезки металла и струну в надежную сигнализацию. Овражные дворфы являются уличными бойцами, не признающими правил честного поединка. Традиционно они предпочитают использовать в драке ножи, кинжалы, дубинки, топорики и посохи, хотя некоторые учатся использовать и пращи.

Игровые примечания

Персонажи овражных дворфов не создаются обычными методами, а вместо этого определяются особыми бросками, представленными в следующей таблице. Они обладают всеми особыми способностями, предоставленными дворфам в *Книге Игрока Второй Редакции*.

Атрибут	**Бросок**	**Минимум/максимум**
Сила	4d4+2	6/18
Ловкость	4d4+2	6/18
Телосложение	3d4	3/12
Интеллект	2d4+1	3/9
Мудрость	2d4+1	3/9
Харизма	2d4+1	3/9

Навыки: Овражные дворфы обладают немногими навыками за исключением тех, которые необходимы для выживания в руинах. Наиболее распространенные навыки включают в себя Рыболовство, Охоту, Бег, Установку Ловушек, Выживание и Ткачество. Некоторые овражные дворфы овладевают навыком Обработки Кожи. Агхар являются умелыми скалолазами и хорошо умеют уклоняться от ударов (положительный модификатор +1 к Ловкости, когда Агхар пытается куда-то залезть или от чего-то увернуться).

Овражные дворфы не могут сконцентрировать все свои ментальные силы на чем-то одном, и вследствие этого не способны овладеть магией. Тем не менее, они обладают верой, достаточной для использования магии священников. Они очень суеверны, и обожают всевозможные фокусы, но могучие заклинания пугают их. Они презирают магические предметы, так как их магия происходит от поработителей овражных дворфов.

В качестве воров, Агхар лучше всего выступают в роли взломщиков. Они не могут ограбить других с помощью силы или ловкости. Тем не менее, Агхар могут собраться большой толпой и избить одинокого путешественника.

Эльфы "Перворожденные"

Внешний вид

Эльфы Ансалона являются высокими, гибкими и изящными существами с заостренными ушами, тонкими руками и ногами и грациозными движениями. Средний рост эльфов достигает 5 футов (1d10+55 дюймов для мужчин; 1d10+50 для женщин), хотя кажется, что на самом деле они выше. Вес большинства эльфов варьируется от 90 до 100 фунтов (3d10+90 для мужчин; 3d10+70 для женщин). У эльфов не растут волосы на лице.

Эльфы начинают считаться взрослыми с 80 лет. Они доживают приблизительно до 550 лет, после чего покидают этот мир, хотя среди них есть и те, кто доживает до 700 лет. (Максимальным возрастом для любого из эльфов Ансалона является 350 плюс 4d100 лет).

У Сильванести очень светла кожа. Цвет их волос варьируется от светло-коричневого до снежно-белого, и у них чаще всего карие глаза. Они предпочитают свободную одежду, особенно ниспадающие мантии и изящные накидки. Они носят одежду различных оттенков зеленого и коричневого. Их речь мелодична, и они двигаются с природным изяществом.

Квалинести ниже ростом и обладают более темной, чем у Сильванести кожей, голубыми или карими глазами, а цвет их волос варьируется от медно-рыжего до светлого. Они не обладают такой поразительной красотой, как Сильванести. В одежде они предпочитают цвета земли. У них сильные, приятные голоса и дружественная, открытая манера поведения. Мужчины носят тканые брюки и безрукавки, а женщины – длинные платья.

Кагонести не превышают размерами Квалинести и Сильванести, но при этом они намного мускулистей. Их темно-коричневая кожа обильно татуируется либо раскрашивается. У большинства Кагонести волосы черные или каштановые; у стариков они становятся серебристо-белыми. У всех Кагонести карие глаза. Кагонести носят отделанную бахромой кожаную одежду, дополнительно украшенную перьями, и украшают себя ожерельями и браслетами из серебра и бирюзы.

Даргонести и Димернести, морские эльфы, являются дикими обитателями моря, которые очень сильно отличаются от своих наземных родственников. У них синеватая кожа, широкие глаза с узкими зрачками, а так же перепончатые руки и ноги. Хотя они хорошо умеют плавать и в своем эльфийском обличье, эти существа часто принимают облик морских выдр (Димернести) и дельфинов (Даргонести).

Полуэльфы очень сильно напоминают своих эльфийских родителей, но мужчины-полуэльфы могут отращивать бороду, в то время как у чистокровных эльфов растительность на лице отсутствует полностью. Хотя они выше и более крепко сложены, чем большинство эльфов, полуэльфы лишены большей части эльфийского изящества.

Личность

Цивилизованные эльфы, Сильванести и Квалинести, разделяют множество основных философских и жизненных позиций. Тем не менее, споры о землях или политике могут

сделать их заклятыми врагами, что доказал исход Квалинести. Кагонести, Даргонести и Димернести являются варварами; они регулярно сражаются со всеми, кто не принадлежит к их племенам. Несмотря на эти различия, все эльфы обладают следующими одинаковыми чертами:

Придание формы: Эльфы верят в совершенство природы; если они смогу придать миру необходимую форму, то его красота будет вечно сиять перед их глазами. Конечно же, они так же верят, что они являются наиболее подходящими существами для выполнения данной миссии. Они смотрят на Ансалон, как на сад, который нуждается в заботе, и считают себя его садовниками. Их яростное разделение границ между своим королевствами и землями всех остальных народов является результатом очень тесной связи со своей землей. Эльфы заботятся о своей безопасности и поэтому их земли часто закрыты для других народов. Большинство эльфов горько тоскуют по своему дому, когда они находятся вдалеке от него.

Предвидение: Эльфы живут столетиями и составляют свои планы соответствующим образом. Вместо того чтобы возвеличивать прошлое или пытаться навсегда остаться в нем, они смотрят в будущее. Их огромный жизненный опыт и невероятная целеустремленность иногда заставляют их казаться холодными, бессердечными и высокомерными по отношению к другим расам. На самом деле, эльфы преднамеренно находятся в некотором отдалении от других рас, желая избежать наблюдения смены поколений народов, обладающих меньшей продолжительностью жизни.

Гордость: Эльфы, ощущая свое превосходство, легко обижаются. Немногие другие расы способны оценить дар цивилизации эльфов, который они получили от них, роль эльфов в качестве избранных богами и очевидное превосходство эльфийской расы. Эльфы не презирают другие расы, но они хорошо знают их недостатки. Эльфы так же считают все попытки других рас создать что-то прекрасное, грубыми и случайными. Из-за того, что эльфийские ремесла достигают очень высокого уровня, вследствие чего результаты труда эльфийских ремесленников могут существовать веками, эльфы замечают некачественную работу всякий раз, когда они сталкиваются с ней. Инструменты и одежда, сделанные другими расами, не могут служить эльфам на протяжении многих столетий их жизни.

Гедонизм: Эльфы редко размышляют над уроками прошлого или отказывают себе в своих пожеланиях. Хотя они могут экономить что-то или жертвовать чем-то, запасаясь на черный день, подобно дворфам, эльфы отказываются делать это. Если им приходится выполнять трудную работу, то они выполняют её с радостью. Несмотря на свою долгую жизнь, эльфы относятся к каждому дню, как к редкому дару.

Эльфы способны испытывать чувства печали, утраты и сожаления, но они не сосредотачиваются на этих эмоциях. Они проводят жизнь в ожидании следующего дня, следующей шутки и следующего нового друга. Даже эльфийские жизни слишком коротки для монотонной работы.

Расовые особенности

Сильванести являются гордым, надменным и терпеливым народом, которого не слишком интересуют дела других рас, включая и других эльфов. Они идеализируют расовую чистоту. Они не слишком терпимы к другим ("низшим") расам и обычаям.

Квалинести более общительны и терпимы, чем Сильванести; они часто и достаточно успешно общаются с другими расами. Тем не менее, они разделяют некоторые предубеждения Сильванести в отношении межрасовых браков.

Кагонести, Даргонести и Димернести стремятся достичь гармонии для полной и счастливой жизни. Они очень горды, страстны и обладают горячим нравом. Хотя эти варвары не начинают войн и не нападают на незнакомцев, их ни в коем случае нельзя назвать пацифистами.

Полуэльфы, которые растут в атмосфере позора, учатся неуверенности и ненадежности. Некоторые из них вырастают очень недоверчивыми и недружелюбными. Другие доверяют незнакомцам, но с очень большим трудом заводят длительные отношения. Многие из них являются природными лидерами, но немногие отваживаются взять на себя ответственность предводителя. Независимо от своего места жительства, все полуэльфы являются одиночками: задумчивыми, спокойными, и ведущими бесконечную борьбу с внутренними сомнениями. Они могут компенсировать свою неуверенность, совершая деяния, бросающие вызов самой смерти.

История

Эльфы были сотворены из Хаоса, как воплощения Добра. Они были высокими и величественным, подобно деревьям, из которых они были рождены.

Эльфы верят, что они являются перворожденными Кринна. Когда они впервые пробудились во время Эры Мечтаний, эльфы оказались разбросанными по миру, подобно звездам в небе. Появление Серой Драгоценности Гаргата превратило некоторых земных эльфов в морской народ – Димернести и Даргонести. Обе эльфийских расы развили свою собственную культуру, независимую от основного хода эльфийской истории. Даже сейчас они живут в отдаленном мире и безвестности, хотя между земными и морскими эльфами существуют торговые отношения.

Земные эльфы искали примирения с окружающим их миром, хотя на Ансалоне мир не всегда был возможен. В мире пробудились драконы, одни из которых обратились к добру, а другие – к злу. Так началась Первая Драконья Война, которая принесла в мир конфликты и войны.

Войны Огров предшествовали Второй Драконьей Войне (3500-3350 РС), которая началась, когда эльфы обосновались на территории драконов. В ходе войны, Сильванос, могучий эльфийский воин и великий странник, посетил многих эльфов, обитавших в густых лесах Ансалона. Путешествуя со своим спутником, кендером Балифом, Сильванос стал свидетелем многочисленных страданий и смертей во время Драконьих Войн. В конце концов, он больше не смог терпеть.

Сильванос сплотил эльфов лесов и убедил их объединиться. Он предложил создать единое эльфийское королевство. Таким образом, Сильванос собрал рассеянных по всему миру эльфов. Он создавал королевство, идеалам и порядкам было суждено просуществовать свыше двух тысячелетий, и которые до сих пор приветствуются в поселениях эльфов Сильванести.

Во время Второй Драконьей Войны, Сильванос созвал Синтал-Элиш (Совет Старейшин) на холме, который назывался Упавшим Солнцем. Там многие кланы и семьи принесли клятву

верности Сильваносу, тем самым, положив начало народу Сильванести. Балиф стал генералом эльфийских армий. В 3350 РС, после эльфийской победы и второго Синтал-Элиша, Сильванос основал Сильваност в лесах, которые некогда принадлежали драконам. Он даровал земли всем эльфам, основав королевство Сильванести на границах бывшей цивилизации огров.

После этого Сильванос женился на Квуинари и обзавелся семьей. Их первый сын, Сител, принял лидерство над эльфами после смерти Сильваноса в 2515 РС. Он похоронил своего отца в хрустальной гробнице. Сител воздвиг башню в честь Сильваноса в самом сердце Сильваноста. В 2308 РС, у Сителя родились сыновья-близнецы. Их назвали Ситасом и Кит-Кананом; Ситас был всего на несколько минут старше.

В это же самое время Эрготская Империя начала вторгаться на территорию Сильванести. Эльфы клана Диких Бегунов (Wildrunner) во главе с Кит-Кананом, первыми столкнулись с развивающейся цивилизацией людей. Кит-Канан установил торговые отношения между Дикими Бегунами и человеческими поселениями на их границах. С того времени начались и браки между людьми и Дикими Бегунами. Сител отнесся к этим бракам с огромным подозрением. В 2192 РС он отправился к западным пределам королевства для того, чтобы исследовать политику Кит-Канана.

Во время охоты в пограничных областях Сител был убит. Некоторые говорят, что человеческая стрела, убившая его, была случайной. Другие считают, что люди убили Сителя, чтобы уничтожить барьер, препятствующий их расширению. Независимо от причины, началась Братоубийственная Война.

Братоубийственная Война продолжалась до 2140 РС. Высокие эльфы Сильванести пытались изгнать людей со своих земель, тогда как эльфы, выходившие замуж за людей, объединялись с Эрготом. Таким образом, Кит-Канан повел западные армии Сильванести против своих собственных родичей. Война закончилась перемирием между Эрготом и Кит-Кананом.

К этому времени западные эльфы устали от строгой кастовой системы Сильванести. Они провозгласили свою независимость, развязав гражданскую войну.

На секретных переговорах с Эрготской империей, Ситас одновременно решил несколько проблем. В 2073 РС был подписан Свиток Меча в Ножнах и возникло королевство Квалинести: место, в котором могли поселиться эльфы клана Диких Бегунов из западного Сильванести.

Кит-Канан посчитал это официальным изгнанием из Сильванести, но не мог найти никакой другой надежды для своих людей. Квалинести достигли своей новой родины после Великого Марша, который продолжался с 2050 по 2030 РС. Так из печали и надежды появилось царство Квалинести. Кит-Канан основал это королевство и никогда больше не возвращался на восток.

После появления Квалинести, Сильванести оставались в самоизоляции до прихода короля Лорака Каладона, при котором начала процветать торговля с северной империей Истара. Со временем Катаклизм закрыл границы Сильванести, и эльфы отступили от оставшейся части мира.

Из-за высокомерного истарского Короля-Жреца, эльфы Сильванести обвинили людей в вызове Катаклизме. Но их собственный изоляционизм сделал их в равной степени виновными. Более того, Сильванести почувствовали, что их дар цивилизации оказался неоцененным, и, как в случае с Истаром, использованным в злых целях. Это ощущение только усилило недоверие Сильванести к людям.

Квалинести так же пострадали от Катаклизма. Другие расы часто совершали набеги на их земли в поисках продовольствия и богатств. Их мечты о постройке других городов, кроме великолепной эльфийской столицы, остались забытыми, так их жизнь превратилась в борьбу за сохранение того, что у них уже было.

Образ жизни

До Эры Мечтаний, высокие эльфы жили в лесах без каких-либо рукотворных жилищ. В то время они были народом леса, хотя уже разделились на кланы и распределили территории.

Конец Эры Рождения Звезд стал концом их лесного существования. Напуганные угрозой драконов, исходящей с северо-запада, эльфы впервые объединились под началом Сильваноса. После того, как драконы были побеждены, эльфы начали обрабатывать некоторые плодородные земли. Они построили города, зная, что когда-нибудь им придется защищать их родину вновь.

Расположение этих городов не изменялось в течение тысячелетий. Каждый город построен в виде круга, разделенного на сегменты. Многоклеточное строение растений стало хорошей моделью для эльфийских городов. Более того, все произведения эльфийских рук основаны на существующих в природе предметах и явлениях.

Во время Войны Копья, Сильванести бежали на запад и обосновались на западных берегах Харкунского Залива. Большая часть Сильванести остается там до сих пор. Сильванести живут на полянах, окруженных густыми лесами. У них высокие, орнаментированные здания из дерева и камня. Самыми поразительными особенностями поселений Сильванести являются низкие каменные пирамиды, использующиеся в качестве могил, и большие массы колючих кустарников и ежевики, выращиваемые Домом Лесников и Домом Садовников для выполнения функций границ королевства.

С момента наступления зрелости, эльф должен вступить в гильдию своего семейства и начать изучение какого-то ремесла. Эльфы обычно не видят в этом никаких ограничений. Они считают эти навыки наследием семьи, передающимся от отца к сыну.

Долгие годы существования безопасной и упорядоченной империи разделили ремесла и задачи по строгой системе каст или Домов. Во главе системы находится Королевский Дом, который состоит из потомков Сильваноса. Ниже этого дома находятся дома ремесленников и гильдии, подобных Дому Мистиков, Дому Садовников и Дома Преображающих Леса. Дом Защитников, так же известный, как Диких Бегунов, является армией Сильванести. Самая низшая гильдия называется Домом Слуг, и включает в себя учеников, иностранных торговцев, слуг и рабов. Никто не выходит замуж за пределами своей гильдии без разрешения, а разрешение предоставляется очень редко.

Сильванести редко связываются с внешним миром, считая это ненужным. Они редко выходят замуж за пределами своих собственных царств. Сильванести находились в изоляции

более чем 3000 лет, и привыкли к своему образу жизни. Они избегают контактов с людьми или другими расами. Даже их отношения с Квалинести далеки от совершенства.

Общество Квалинести является гораздо менее ограниченным и структурированным, чем общество Сильванести. Квалинести правит Говорящий-с-Солнцами, который должен быть кровным родичем Кит-Канана, эльфийского лидера, который создал Квалинести. Таким образом, Говорящие обладают кровным родством с Сильваносом. Говорящий-с-Солнцами в основном выступает в роли направляющей силы правительства, которое представлено сенатом, именуемым Талас-Энтией. Талас-Энтия представляет различные гильдии и общины Квалинести. Сенат дает советы Говорящему-с-Солнцами, который принимает окончательное решение.

У Кагонести нет постоянных поселений. Их деревни располагаются на деревьях, и представляют собой временные жилища из звериных шкур и веток. Они используют ветви деревьев для строительства и маскировки. Каждая деревня служит пристанищем для племени, состоящего из нескольких связанных между собой семей. Племя сосредотачивается вокруг вождя – самого старого и самого мудрого члена – и его семейства. Вождь принимает все решения в племени.

Кагонести обладают анимистичными представлениями о космосе: они полагают, что все в окружающем их мире является живым и заслуживает уважения. Это уважение простирается на мертвых, которых хоронят в каноэ, отпуская их вниз по течению.

Ни одно общество или сообщество на Ансалоне не состоит исключительно из полуэльфов. Хотя некоторые полуэльфы занимаются торговлей, большая их часть просто переходит с места на место. Квалинести неохотно обеспечивают пристанище для полуэльфов. Среди Квалинести к полуэльфам относятся холодно, но без отвращения.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Эльфы не слишком склонны к изобретательству, предпочитая чистое творчество. Тем не менее, качество их ремесла невозможно оспорить. Тысячелетия, потраченные на совершенствование, позволяют эльфам превзойти даже дворфов в качестве некоторых изделий.

Эльфийское оружие

Все расы наземных эльфов предпочитают длинные луки. Они являются превосходными лучниками и охотниками. Морские эльфы полагаются на легкие арбалеты. Эльфы довели свое умение стрельбы до такого уровня, что стали использовать самые разнообразные виды стрел:

Бронебойные (Урон 1d4+1/1d4; Скорость Различная; Тип Колющее; Дальность 3/5/8)
Наконечники этих стрел являются узкими и очень острыми, предоставляя положительный модификатор +2 ко всем броскам атаки, сделанным против различных видов доспехов.

Притупленные (Урон 1d4/1d4; Скорость Различная; Тип Дробящее; Дальность 4/8/15)
Эти стрелы с широкими наконечниками из железного дерева наносят дробящий урон. Они не такие смертоносные, как обычные стрелы.

Раздвоенные (Урон 1d6/1d3; Скорость Различная; Тип Колющее; Дальность 5/9/16)
Эти стрелы с бритвенно-острыми, Y-образными наконечниками перерезают веревки, знамена, ноги, руки и сбивают маленьких птичек.

Листовидные (Урон 1d8/1d6; Скорость Различная; Тип Колющее; Дальность 4/8/15)
Эти стрелы с изогнутыми наконечниками наносят больший урон, и дают положительный модификатор +1 при стрельбе через скрывающий лучника кустарник.

Поющие (Урон 1d2/1; Скорость Различная; Тип Колющее; Дальность 3/7/14)
Этот тип стрел оснащен наконечниками с полостями в металле, которые издают свист во время полета стрелы. Звук может быть слышен на расстоянии мили. Поющие наконечники могут быть заполнены горящими тряпицами, в результате чего стрелы могут использоваться в качестве зажигательных.

Другое оружие, характерное для эльфов, включает копья, веревки и гарпуны, сети, кинжалы, и тонкие стилеты. Кагонести предпочитают луки, пращи, боевые дубины и молоты. Морские эльфы используют короткие мечи, сети, трезубцы, пики, и копья.

Эльфийская броня

Эльфийская броня известна своей надежность и легкостью. Кожаные, набивные кожаные доспехи и панцири обычно используются наземными эльфами. Аристократы Квалинести и Сильванести, а так же Защитники Земли, носят эльфийские кольчуги или чешуйчатые доспехи и используют средние щиты. Воины Кагонести носят сыромятные доспехи. Морские эльфы используют акулью кожу для производства кожаной брони и используют специальные чешуйчатые доспехи, которые не ржавеют и обеспечивают свободу передвижения.

Особое снаряжение

Эльфы не слишком любят технику и технологии, хотя и не питают к ним особой ненависти. Некоторые изобретения эльфов заслуживают особого внимания.

Атракха является 6-дюймовым складным свистком для вызова зверей. У умелых руках, он может имитировать голоса птиц и зверей.

Эльфийские плащи особенно полезны в лесах, маскируя своего хозяина и делая его на 90% незаметным, когда он стоит спокойно. Деревья, кусты и скалистый ландшафт улучшают маскировку на 3%, тогда как движение и яркий свет ухудшают её вдвое. Эти плащи окрашены в серый цвет или покрыты пятнами, и они никогда не продаются.

Эльфийские сапоги представляют собой мягкие сапоги из шкуры багбиров, которые позволяют своему владельцу бесшумно передвигаться (в 95% случаев). Они никогда не продаются.

Огнеупорный плащ обработан поглощающими тепло маслами из растения *элатаса*. Плащ делает владельца невидимым на 95% в лесах и полностью невидимым для инфравидения. Если хозяин плаща полностью закутывается в него, то он получает положительный модификатор + 3 ко всем спас-броскам против огня. Огнеупорные плащи окрашены в цвета

земли, и обладают 4 внутренними карманами. Эти редкие плащи стоят 20d100 стальных монет и продаются исключительно эльфам.

Зеленая маска сделана из живой древесины и способна отфильтровывать отравляющие газы, обеспечивая положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам против отравляющего газа и отрицательный модификатор –1 к наносимому им урону. Зеленые маски напоминают эльфийское лицо, и полностью закрывают лицо и уши. Небольшие травяные мешочки напротив носа и рта отфильтровывают газ. Глазницы закрыты хрустальными линзами, которые несколько ухудшают зрение и увеличивают вероятность ошарашивания на 1. Речь облаченного в маску слышна только на расстоянии 20 футов, а все броски слуха делаются с отрицательным модификатором –10%. Зеленые маски не продаются.

Сорис (Урон 1d6-1/1d6-1; Скорость 5; Тип Дробящее/Колющее) является состоящим из двух частей посохом, используемым киратами, эльфийскими разведчиками. Нижняя часть посоха достигает в длину 5 футов и снабжена кожаным ремнем, длина которого равняется 4 футам, и которая заканчивается металлическим наконечником. Верхняя часть достигает 1-1/2 футов в длину, и снабжена надежной веревочной петлей и 4 снимающимися металлическими крюками. Эта часть оборудована замочным соединением, которое позволяет поместить верхнюю часть сориса под любым углом.

Сорисом можно прощупывать землю, использовать во время попыток вскарабкаться куда-то (положительный модификатор +25% к броскам лазанья), или с помощью крюков или петли захватывать ветки, камни или животных. Сложенный вдвое сорис может выступать в качестве дубинки или кинжала. Если верхняя часть сориса закрепляется так, что она может свободно раскачиваться, то это оружие может исполнять функции цепа пехотинца. Вытянутый на полную длину сорис может выступать в качестве палицы. Петля и крюки сориса могут использоваться для обезоруживания, сбивания с ног и сбрасывания с коня противника, в случае проведения прицельного удара с отрицательным модификатором -4.

Игровые примечания

Персонажи могут отыгрывать эльфов Сильванести, Квалинести, Кагонести, Димернести или Даргонести. Все они сообразительны, быстры и внимательны, хотя их хрупкие тела с трудом переносят суровые условия. Кагонести сильнее, выносливее и быстрее своих родственников, хотя их лесная жизнь не дает им научиться столь многому. Создавая персонажа Сильванести или Квалинести, прибавьте +1 к Ловкости и отнимите -1 от Телосложения. Персонажи-Каганести начинают игру с положительными модификаторами +1 к Силе и +2 к Ловкости, но получают отрицательный модификатор –3 к Интеллекту. Димернести и Даргонести получают отрицательный модификатор -1 к Силе и положительный модификатор +1 к Ловкости. Все эльфы Кринна обладают особыми способностями эльфов, описанными в *Книге Игрока Второй Редакции*.

Полуэльфы взяли лучшее от обеих родительских рас. Полуэльфы получают положительный модификатор +2 к Ловкости и обладают всеми способностями полуэльфов, описанными в Книге Игрока. Эти преимущества в некоторой степени компенсируют позорное социальное клеймо, наложенное на полуэльфов.

Требования к атрибутам

Атрибут	Сильван.	Квалин.	Каган.	Дим.	Полуэльфы
Сила	3/18	7/18	8/18	3/18	3/18
Ловкость	7/19	7/19	8/19	10/19	6/18
Телосложение	6/19	7/18	8/18	3/18	6/18
Интеллект	10/18	8/18	3/12	8/18	4/18
Мудрость	6/18	6/18	8/18	8/18	3/18
Харизма	12/18	8/18	8/18	3/18	3/18

Навыки: Эльфы обладают многими навыками, связанными с ремеслами и живой природой. Они часто берут себе следующие навыки: Земледелие, Рыболовство, Изготовление Луков и Стрел, Чтение Следов, Изящные Искусства, Мореплавание, Ткачество. Кагонести особенно искусны в Звероведении, Дрессировке, Выживании (лесном), Охоте и Установке Ловушек.

Секреты эльфийского мастерства передаются из поколения в поколение. Каждый дом или семья специализируется на определенных ремеслах и использует продукты своего ремесла для того, чтобы обменивать их на другие товары. Хотя это кастовая система замедляет социальное развитие, многие навыки проносятся через века. Частичный список основных гильдий включает в себя следующие объединения: Садовников/Плодоводов, Портретистов/Позолотчиков, Мореходов, Торговцев, Диких Бегунов, Строителей, Мистиков, Ораторов и Ткачей/Швецов. У каждой из этих гильдий есть и официальное название: Плетущие Природу, Плетущие Руны, Морские Жнецы, Изменяющие, Защитники, Плетущие Камень, Жнецы Времени, и Плетущие Одежды, соответственно.

Эльфы приветствуют все формы магии, но большая их часть предпочитает гадания и зачарования. Многие эльфийские маги специализируются в этих школах.

Особые персонажи для персонажей Димернести и Даргонести: Морские эльфы могут получать неограниченное количество уровней в качестве всадников, паладинов, бойцов, Магов Высокого Волшебства и Жрецов Священных Орденов. Тем не менее, персонажи расы Димернести или Даргонести, уровень которых превышает 10-ый, временно опускаются до 10-ого уровня, когда оказываются за пределами водной среды.

Три раза в день морские эльфы могут принимать в течение одного раунда образ морской выдры (Димернести) или дельфина (Даргонести). Они получают все нормы передвижения и особые способности этих существ, но на время теряют все свои заклинательные способности.

Гномы "Механики"

Другие расы иногда считают гномов простодушными и смешными; гномы в свою очередь считают другие народы неспособными сосредоточиться на какой-то одной проблеме, безнадежно скованными оковами магии и неспособными следовать за быстрым ходом мыслей гномов.

Гномы обитают в изолированных районах, разбросанных по всему Ансалону, которые находятся так далеко от обычных поселений, что воображение жителей Ансалона часто

населяет эти места полумифическими феями и пикси. Гномам очень нравятся подобные заблуждения, и они всеми силами их поддерживают.

Внешний Вид

Рост гномов достигает 3 футов (1d6+38 дюймов), а весят они около 45-50 фунтов (35+5d4 фунтов). Все гномы обладают кожей темно-коричневого цвета, белыми волосами, синими или лиловыми глазами и ровными, белыми зубами. У мужчин этой расы мягкие, курчавые бороды и усы; у женщин борода не растет. У представителей обоих полов после 50 лет появляются морщины. Гномы являются довольно низким и коренастым народом, но при этом их движения быстры, а руки ловки и надежны. У гномов закругленные уши и большие носы.

Гномы обладают не слишком хорошим художественным вкусом, и потому обычно одеваются в лохмотьях всевозможных оттенков и цветов. Инструменты и записные книжки выглядывают из карманов их костюмов даже в том случае, если они не принадлежат к касте механиков. Это просто заложено в их крови.

Личность

Все гномы обладают несколькими схожими чертами:

Быстрая речь: Гномы говорят очень быстро и настойчиво, сливая слова в бесконечные предложения. Гномы могут одновременно говорить и внимательно слушать собеседника. Если встречаются два гнома, то оба начинают оживленно болтать, часто отвечая на вопросы, заданные в ходе их диалога, тем же бесконечным предложением, с которого они и начинали. Гномы уже научились медленно говорить с представителями других рас, хотя делают они это несколько снисходительно, что немало раздражает их собеседников. Гномы считают других существ, которые не могут следовать за их быстрой речью, несколько бестолковыми. Во всех остальных случаях гномы используют разбивку своих слов на предложения только тогда, когда они испуганы, поражены или опечалены.

Гномы редко дают удовлетворительные объяснения другим существам, независимо от поставленной перед ними проблемы, если те не начинают задавать им прямые вопросы. Это объясняется тем, что они считают, будто у каждого их собеседника присутствует определенная степень общих знаний, присущая каждому гному. Нелюбопытный путешественник может пройти мимо чудес Горы Небеспокойсь, услышав только следующие комментарии "Не наступи сюда", "Обрати внимание на трещину", и "Утка". Гномы знают 34 способа передачи слова "Смотри", каждый из которых описывает направление и приблизительную степень скрывающихся там опасностей.

Грубость: Гномам не хватает социального такта, который другие расы воспринимают, как должное. Они всегда готовы поговорить на некие специфичные темы, сравнить свои записи и результаты работ над избранными ими проблемами; из-за всей этой спешки и суеты они часто забывают быть вежливыми. Увлеченность работой забирает у них столько энергии, что её уже не хватает на вежливые жесты, осторожные просьбы или комплименты. Они готовы грубо пройтись паровым катком по чувствам других существ. Другие гномы не обращают на это внимания, но когда механики начинают обращаться к окружающим их представителям других рас, возникают проблемы.

Технократия: Гномы всем сердцем верят в свои машины; некоторые гномы даже уверены в том, что машинам требуется непоколебимая вера механика для успешной работы. Более того, гномы верят в возможность постоянного совершенствования своих машин. Зачем доверять сложную задачу одному-единственному рычагу, даже если он действует просто безукоризненно? А что если он не сработает? Заменив рычаг огромным количеством деталей и устройств, механик сокращает до минимума возможность потери контроля над ситуацией в случае отказа одной из частей механизма. В конце концов, простота предназначена для простаков.

Да здравствуют Гномы! Хотя гномы обладают огромной национальной гордостью, они редко хвастаются величием своей расы. Их история ставит гномов в самый центр драмы, разыгрываемой богами и смертными. Истории гномов пронизаны забавным гномоцентрическим высокомерием. Детей-гномов учат, что именно гномы выковали Драконьи Копья, что их летающие машины победили драконов, и что Герои Копья помогали им только во время последней битвы. Каждый год появляется все больше и больше исторических текстов, подтверждающих эти факты, и данные факты становятся все более и более историческими.

Обучение: Гномов можно назвать учеными крысами: они знают все обо всем, но не могут разделить полезную и бесполезную информацию. Каждый кусочек информации для них обладает потенциальной важностью. Самый незначительный разговор может повлечь за собой настоящее откровение. Подробные расспросы мудреца-гнома могут повлечь за собой открытие поразительных сокровищ духа. Гномам в некоторой степени известны все научные области.

Блеск: Гномы предпочитают изящество и красоту – реальности. Представление гнома-иллюзиониста представляет собой круговорот цветов, изящных действий, воображения и актерского ремесла. Гномы знают, как привлечь людей, как завоевать внимание толпы, и как после этого успешно сбежать. Занимаясь механикой, гном берет простое устройство, подобное блоку, а затем начинает совершенствовать его до тех пор, пока оно не превратится в сущий кошмар, от которого отходит множество веревок, колокольчиков, свитков и мехов, которое выполняет ту же самую задачу, но делает это гораздо более громко и тщательно. Их машины становятся все больше, лучше и подверженнее драматическим и веселым катастрофам. Это называется прогрессом.

История

Гномы – изобретательные, умелые и энергичные – были любимыми детьми Реоркса. Реоркс выковал Серую Драгоценность и наполнил её светом и силой. Приблизительно в 3500 РС, он передал камень Первому Королю гномов, Алдинанахру. Алдинанахр поместил камень в башню Луниас, расположенную на вершине Горы Гарат в Таладасе. Около 3100 РС, стражу гномов обманов заставили освободить драгоценный камень, тем самым, положив начало магическому опустошению Кринна, так как камень отправился на запад. Реоркс отправил самый большой клан гномов вслед за ним, чтобы те вернули магическую драгоценность.

Серая Драгоценность пересекла Северный Коурраинский Океан, и гномы последовали за ней на своих кораблях. Они высадились на восточном побережье Ансалона и поспешили за камнем пешком. Смертный король заключил драгоценность в месте, которое позже назовут башней Гаргата. Он не собирался возвращать её гномам. Они атаковали башню, и в завязавшейся битве Серая Драгоценность Гаргата вырвалась на свободу. Она превратила

часть гномов в дворфов и кендеров. Оставшиеся гномы последовали за камнем на запад, на Остров Санкрист.

Там большая часть гномов решила прекратить преследования. Они не рискнули предпринять еще одно опасное морское путешествие. Тем не менее, некоторые из них построили корабли и отплыли на запад. Многие из оставшихся гномов поселились на Санкристе; только немногие из них остались на континенте.

После побега Серой Драгоценности произошло два важных события. Во-первых, следует отметить прибытие Соламнийских Рыцарей на Санкрист. В результате этого гномы заключили союз с Соламнией и оба государства стали важными торговыми партнерами друг для друга.

Вторым важным событием стал Катаклизм, который в два раза увеличил размеры северных гор Санкриста, в которых жили гномы. Многие гномы погибли во время землетрясений и под обвалами. Но, в конце концов, эта сейсмическая активность увеличила жизненное пространство, доступное гномам.

Поговорки и народные сказания

Для того чтобы произнести поговорку гномов требуется от одного до двух дней в зависимости от их серьезности. Другие расы, которые услышали (хотя бы одну) из этих поговорок, настойчиво напоминали гномам о том, что поговорки гораздо лучше запоминаются в том случае, если они кратки и сводятся к одному или двум словам.

Пораженные подобными заявлениями, гномы собрали Комитет Поговорок. Спустя месяцы обсуждений этот комитет извлек сущность трех важнейших поговорок гномов, сведя их к трем могучим и выразительным словам, смысл которых понятен каждому гному:
"Никогда".
"Шестеренка".
"Гидродинамика".

Последняя поговорка до сих пор вызывает слезы на глазах старших гномов.

Образ жизни

Селения: Гномы являются домоседами, редко отходящими от своих лабораторий и проектов. Они обитают вдали от неспокойного мира большого народа и защищаются свои селения с помощью различных чар.

Сами селения представляют собой шумные и сверкающие города, в которых постоянно царит шум и движение. Большинство гномов никогда не покидает свои родные селения; тот, кто отваживается на это, постоянно прислушивается к подозрительному шепоту птиц и сверчков.

Гномы-механики живут в больших подземных колониях, расположенных в изолированных горных районах. Самым большим поселением гномов является Гора Небеспокойсь. Это поселение, насчитывающее 59,000 гномов, уже тысячелетиями существует в жерле дремлющего вулкана.

Гора Небеспокойсь: Город Горы Небеспокойсь построен в скалах, окружающих центральное жерло вулкана. В Горе Небеспокойсь никогда не стихает суета. Обитатели горы мечутся из стороны в сторону, раздается свист, механические машины куда-то катятся, гномы летают (катапульты, именуемые гномометателями, предлагают ускоренное перемещение из Внутреннего Зала на 35 различных уровней города). Сотни лестниц, лесенок, пандусов и грузоподъемников пронизывают уровни. Паровые машины, поставленные на рельсы, кружат по городу, обеспечивая быстрое достижение отдельных уровней. Весь город заполнен дымом, странными звуками и вспышками. (Более подробно это описано в разделе "География Кринна" и на карте).

Работающие на производстве гномы обзаводятся различными болезнями. Умеренные заболевания дыхательных путей и глаз достаточно распространены здесь, но они исцеляются после нескольких дней, проведенных на свежем воздухе. Несчастные случаи, шум, мусор и другие, связанные с работой, проблемы могут искалечить гнома, иногда заставляя его полностью отказаться от активной работы.

Цель Жизни: Гномы являются прирожденными механиками и "учеными"; каждый из них выбирает себе область специализации в зависимости от своих интересов. В молодости каждый гном избирает себе Цель Жизни, которая одобряется подкомитетом Гильдии, к которой принадлежит он или его семья. Гном, который решает изучать шурупы, проводит десятилетия в изучении размеров нарезки, металлов, разновидностей отверток и так далее. Очень редко комитет официально признает Цель Жизни выполненной. Выполнение Цели Жизни означает, что гном работал так хорошо, что все, что только можно было узнать об исследуемой им проблеме, теперь становится известным. Если Цель Жизни гнома выполнена, то души самого гнома и его предков после смерти отправляются к Реорксу и занимают место рядом с ним.

Чаще всего Цели Жизни являются очень специфичными и связываются с технологическим устройством или процессом. Иногда необычные магические устройства изучаются для того, чтобы открыть технологический механизм, который позволит заменить их.

Имена: У каждого гнома есть три имени. Истинное имя гнома рассказывает обо всем генеалогическом древе гнома, простираясь до самого создания его предков Реорксом. Эта родословная занимает одно, очень большое слово, которое с легкостью может заполнить целую книгу. Полные имена каждого гнома, рожденного на Санкристе, записаны в книгах Генеалогической Гильдии, которые находятся в основной библиотеке Горы Небеспокойсь. Хотя каждый гном знает свое полное имя (или, по крайней мере, несколько первых тысяч слогов), большинство гномов использует сокращенную форму обращения, произнесение которой занимает всего 30 секунд. Это сокращенное имя перечисляет самые величественные деяния предков гнома. Люди используют еще более сжатые имена: один или два первых слога имени гнома. Гномы считают эти сокращенные имена недостойными, но при необходимости готовы терпеть их.

Релегия

Единственным божеством, которого почитают гномы, является Реоркс. Хотя религиозные службы и жрецы среди них достаточно редки, гномы уважают Реоркса и верят (в отличие от других обитателей преображенного Катаклизмом Ансалога) в его существование. Для них Реоркс, конечно же, является гномом, который любит строить, создавать, изобретать и

мастерить. Некоторые философы даже считают вселенную машиной Реоркса – солнце и луны Кринна представляют собой зубцы во вселенской машине.

Хотя большинство гномов поклоняется Реорксу, небольшой культ гномов верует в Шинари, богиню индустрии. Члены этой группы проводят религиозные службы на каждый шестой день. Группы почитателей этой богини используют такие изобретения, как *сталежор* (устройство для жертвоприношений) и *органайзер* (огромный музыкальный инструмент, который очень громко способен воспроизводить игру любого инструмента на Кринне). Во время своих служб гномы умоляют Шинари, чтобы она помогла им создать хорошо работающие машины. Они знают, что небеса нуждаются в них.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Гномы-механики обладают большими технологическими знаниями, чем все остальные обитатели Кринна вместе взятые. Гномы создали паровые двигатели и винтовые пружины. Они используют паровые корабли, хронометры и заводы для очистки руды, чтобы получать высококачественную сталь, как прочем и обыденные предметы, подобные винтам, блокам, ведущим валам, зубчатым шестерням, музыкальным шкатулкам и механическим игрушкам. Некоторые легенды даже рассказывают, что в древних королевствах Кринна были часовые големы, сделанные гномами.

Внимание гномов к стильности и изящности их ремесла привело к появлению изобретений, граничащих с магией: миниатюрных замков с механическими рыцарями и огнедышащими драконами, "громовых жуков" которые спокойно сидят на полу, а затем взрываются и улетают прочь, складных бумажных зонтиков, туалетного мыла, театров и гномометателей. В число разрабатываемых проектов входит бесшумный, складной и автоматически перезаряжающийся арбалет; стрелы, которые при попадании набрасывают на противника сеть; и двуручный меч на пружинах с выбрасывающимся лезвием. Архивы Горы Небеспокойсь заполнены незавершенными и неудачными изобретениями, которые ожидают, пока следующий изобретатель не доведет их до ума.

К сожалению, хаотичность гномов и их увлеченность деталями только подрывают их технологии. Все, что могут сделать машины гномов, магия делает дешевле, быстрее и действеннее. Проще говоря, гномы, изобретающие новые машины, прикладывают к этому столько же усилий, рискуют в такой же степени и достигают такого же успеха, как и волшебники, занимающиеся исследованием заклинаний.

Оружие гномов

Если на них нападают, то гномы защищаются всем, что оказывается у них под рукой: отвертками, молотками, сковородками, стульями, горящим пергаментом, изобретениями и так далее. Если они готовы к атаке, то они используют легкие арбалеты, пращи, короткие луки, дротики и метательные топоры, нанося удары по противнику с расстояния. В ближнем бою они используют короткие мечи, булавы пехотинцев, боевые молоты и гномьи кирки.

Гномья кирка (Урон 2d4+2/1d6+1; Скорость 5; Тип Колющее)
Гномья кирка представляет собой молот, длина которого достигает 4 с половиной фута, и который обладает очень крепкой головкой с одной стороны, и острием с другой, причем последнее используется для того, чтобы пробивать доспехи. На верхушке молота торчит шип. Гномы часто добавляют к киркам странные устройства, чтобы улучшить их: ящички с

горячими углями (сжигающими деревянную рукоятку спустя 2d6 раундов), вращающиеся цепи (раскручивают гнома и непреднамеренно атакуют все, что находится в радиусе 2 футов с отрицательным модификатором –2 к броску атаки) и пружинными клещами (наносят двойной урон, но при этом разоружают гнома).

Особое оружие гномов

Гномы так же используют в сражении особое оружие.

Изрыгатели являются пушками гномов, которые часто принимают за статуи драконов, гаргульий или розы. Изрыгатели используют дымный порох для того, чтобы метать канистры со смертоносными материалами. Эти пушки весят свыше тонны и должны перевозиться на крепких повозках или возводиться на вращающихся платформах. Только цели, расположенные прямо перед дулом или в промежутке между минимальной (30 футов) и максимальной (360 футов) дальностью стрельбы могут быть поражены.

THAC0 определяется на основе навыка артиллериста (Навык Артиллерии стоит 2 слота и основывается на Интеллекте с отрицательным модификатором –2 (Int-2). В случае результата броска, равного 1, дуло изрыгателя взрывается, нанося всем находящимся в радиусе 20 ярдов существам 1d10 единиц урона. Изрыгатель с взорвавшимся дулом может стрелять на половину своей прежней дальности, но вероятность взрыва поднимается до результатов в промежутке от 1 до 4. При результате 1 вновь происходит взрыв, наносящий всем, кто находится в радиусе 10 футов, 1d10 единиц урона.
Если результат броска находится в промежутке от 2 до 5, то происходит осечка. Сделайте бросок 1d10 для определения результатов:

1 = Взрыв в обратном направлении/оборот (парализует оружейную команду и наносит 1d6 единиц урона)
2-3 = Вспышка/недолет (канистра падает перед изрыгателем, нанося 1d10 единиц урона тому, что находится спереди)
4-7 = Черный дым (спас-бросок против паралича или парализация на 1d3 раунда)
8-9 = Фитиль гаснет (нет выстрела)
10 = Фитиль гаснет (взрыв откладывается на 1d20x6 секунд)

Зарядка изрыгателя занимает 3 раунда. Если он загружен в двойном размере, то вероятность неудачного выстрела возрастает вдвое. В канистрах изрыгателя могут содержаться различные материалы. Используйте правила артиллерийской стрельбы для определения области разброса и последствий взрыва.

Кислота (Урон 2d8; Область – 3 фута радиусом) Спас-бросок против разящего дыхания или выведение из строя на 1d6 раундов.

Цепи (Урон 2d4; Область – 2 фута радиусом) Уничтожают мачты, деревья и атакующие линии; спас-бросок против паралича или последующее запутывание.

Горящие угли (Урон 1d4; Область – 2 фута радиусом) Спас-бросок против обычного огня или воспламенение.

Пена (Урон 0; Область – 2 фута радиусом) Спас-бросок против разящего дыхания или выведение из строя на 1d4 оборота. Ликвидирует 4d6 единиц огненного урона.

Нефть (Урон 3d6; Область – 3 фута радиусом) Горит в течение 2 раундов, нанося 3d4 единиц урона в раунд, зажигая все, что проваливает спас-бросок против магического огня.

Масло (Урон 0; Область – 5 футов радиусом) Спас-бросок против разящего дыхания или неспособность действовать в течение 1d6 раундов из-за скольжения. Если масло зажжено, то оно наносит 2d6 единиц урона в первом раунде, и 1d6 во втором.

Вода (Урон 1d2; Область – 5 футов радиусом) Гасит немагический и немасляный огонь и уничтожает пергамент и бумагу.

Мушкетоны: Эти ручные, миниатюрные изрыгатели стреляют небольшими шариками из свинца или железа. Результат броска урона 10 (для мушкета) или 6 (для пистоля) позволяет атакующему сделать бросок дополнительного броска урона, и прибавить его к первому. Результат 1 при броске атаки означает осечку (последствия те же, как и в случае с изрыгателем). Взрывы происходят в обратном направлении и наносят урон только владельцу оружия. Мушкет, который произвел выстрел в обратном направлении, может быть прочищен за 1d6 раундов.

Мушкет: #AT 1/3; Урон 1d10+2/1d10; Дальность 5/15/20
Пистоль: #AT 1/2; Урон 1d6+2/1d6; Дальность 3/6/12

Гномьи гранаты: Эти шестидюймовые керамические шары, полые внутри, несут в себе особые ингредиенты, которые взрываются в тот момент, когда шар разбивается. Из-за их малого веса, гранаты обладают следующей дальностью полета: 2/4/6. В случае результата 1 при броске атаки гном роняет гранату в 1d6 футах от себя. Если граната сталкивается в жесткой поверхностью, то необходимо сделать спас-бросок против сокрушительного удара (1d4+18 для мягких поверхностей). Если спас-бросок меньше 18, то шар разбивается и происходит нечто из следующего:

Огонь (Урон 1d6; Область – 1 фут радиусом) Горит в течение 2 раундов, нанося 1d6 единиц урона. Зажигает предметы, которые проваливают спас-бросок против обычного огня.

Вспышка (Урон 0; Область – 5 футов радиусом) Спас-бросок против заклинания или слепота на 1d4 раундов.

Газ (Урон 1d4; Область – 3 фута радиусом) Спас-бросок против разящего дыхания или потеря сознания на 1d4 оборота.

Перец (Урон 1; Область – 3 фута радиусом) Спас-бросок против разящего дыхания или выведение из строя на 1d6 раундов.

Дым (Урон 0; Область – 5 футов радиусом) Закрывает окрестности на 1d6 раундов.

Гром (Урон 1d4; Область – 5 футов радиусом) Спас-бросок против жезлов или ужасный взрыв парализует на 1d4 раундов.

Доспехи гномов

Гномы используют все разновидности доспехов, включая броню, составленную из частей различных доспехов (AC5). Стандартный доспех гнома представляет собой кожаный фартук (AC9). Кожаная одежда гнома-рабочего дает ему Класс Защиты, равный 7. В кожаной одежде рабочего-гнома скрывается множество карманов, мешочков, петелек и ремешков для инструментов и материалов.

Игровые примечания

Гномы умеют работать быстро и аккуратно, но они не слишком сильны из-за того, что ведут сидячий образ жизни. Создавая персонажа-гнома, отнимите от показателя его Силы –1 и прибавьте к показателю Ловкости +2. Все остальные атрибуты гнома определяются броском 3d6. Ниже приведены максимальные и минимальные значения атрибутов гномов:

Атрибут	**Минимум/максимум**
Сила	6/18
Ловкость	8/18
Телосложение	8/18
Интеллект	8/18
Мудрость	3/12
Харизма	3/18

Навыки: Гномы являются искуснейшими изобретателями. Они часто обладают следующими навыками: Кузнечное Дело, Столярное Дело, Обработка Камня, Конструирование, Огранка Камней, Обработка Кожи, Горное Дело и Строительство.

Хотя все гномы в душе являются механиками, не все они посвящают свою жизнь одной и той же задаче. Каждый гном-механик принадлежит к одной из более чем 100 гильдий: Гидравлики, Химии, Архитектуры, Гидродинамики, Кинетики, Математики, Оружия, Механической Инженерии и Обучения, и это только немногие из них. Только Гильдии Сельского Хозяйства и Медицины непосредственно связаны с живыми существами. Не находящие практического использования в жизни гномов Гильдии (например Астрономии или Музыки), а так же опасные гильдии (Взрывчатых Веществ, Полетов) находят достаточно немного последователей. Гномы становятся сносными воинами и ловкими ворами. Тем не менее, гномов-воров иногда предает их любовь к показным действиям. Большинство гномов-воров предпочитает зарабатывать деньги с помощью обмана и всевозможных фальсификаций, а не прямым грабежом или воровством. Обладающие магическим даром используют свои таланты для увеличения ловкости своих рук и работы на сцене, занимаясь изучением заклинаний школы Иллюзий. На самом деле, ни один из гномов (в том числе и игровые персонажи) не может стать обычным волшебником, обладающим равным доступом ко всем школам. Многие гномы овладевают тонкими и изящными ремеслами, подобными ювелирному искусству.

Гномы Кринна обладают всеми особыми способностями гномов, описанных в Книге Игрока Второй Редакции.

Кендеры, "Дети Мира"

Внешний вид

Взрослый кендер похож на юношу-человека: за исключением своих выдающихся вверх остроконечных ушей, они вполне могут сойти за человека в молодости. Несмотря на свою худощавость, кендеры обладают неплохими мускулами. Их рост варьируется от 3 футов, 6 дюймов до 3 футов 9 дюймов (2d8+36 дюймов для мужчин; 2d8+32 дюймов для женщин), хотя некоторые из них достигают 4 футов 6 дюймов в высоту. Вес взрослых кендеров находится где-то между 85 и 105 фунтами (3d10+80 фунтов для мужчин; 3d10+75 фунтов для женщин).

Цвет волос кендеров может быть как песочным, так и темно-русым, иногда с медно-рыжим или рыжевато-оранжевым оттенком. Коротко стриженные волосы популярны в Хило, но в Гудлунде кендеры носят длинные волосы: косы, конские хвосты, завязанные в узел, и комбинированные прически. У кендеров не растет борода или усы.

Светлокожие кендеры быстро загорают, получая к середине лета орехово-коричневый загар. Их глаза могут быть разного цвета, начиная светло-синим или зеленым и заканчивая оливковым или карим. У них острые, как у эльфов, уши.

Обычно на лице кендера царит напряженная и живая любознательность ребенка. Счастливый кендер безумно скалится; грустный кендер надувает губы. Когда кендер над кем-то насмехается, он шаловливо смотрит на свою жертву и кричит необычайно резким тоном. Их яркая эмоциональность заразительна.

Одежда кендера значительно варьируется, сложно встретить двух похоже одетых кендеров, но вместе с этим одежда кендеров проста и практична. Чаще всего они носят одежду ярких, природных цветов, которая украшена лентами. Одежда мужчин - рубашки, штаны или лосины, клетчатые легинсы и мягкая кожаная обувь или сандалии. Одежда женщин - туника или платье, брюки и мягкие кожаные туфли или сандалии. Все кендеры носят жилетки, пояса или плащи с множеством кармашков.

В своих бесчисленных сумочках, кармашках и поясных отделениях кендер носит огромное количество всякой всячины: перышки, камешки, кольца, веревки, зубы, игрушки, свистки, бумагу, кусочки древесного угля, чернила, трутницы, кнопки, мел, статуэтки, носовые платки, мраморные шарики, мышей, сушеное мясо, кости, засушенные фрукты, монетки, свечки и многое другое. Кендеры живут от 100 лет и больше, всю жизнь сохраняя юношеский задор. Совершеннолетие начинается в 20 лет и длится до 70. В любом возрасте их лица выглядят очень молодой вид, если не считать глубоких сеточек морщин. Их волосы седеют постепенно, обычно начиная с висков. Кендеры считают, что с возрастом становятся более привлекательными, поэтому некоторые из них ускоряют это процесс, используя грязевые примочки, чтобы высушить свою кожу.

Голоса кендера варьируются от пронзительных тонов детства и до сухого ворчания старости. Кендеры лучше всех подражают голосам животных и птиц. Взволнованный кендер говорит или очень быстро или очень громко, таким образом, чтобы было слышно только его. Кендеры имеют склонность к бродяжничеству, а так же им характерна извращенная логика и нелогичность.

Личность

Кендерам всегда были присущи детские черты: любопытство, бесстрашие, неугомонность, независимость, ленивость, насмешливость и неравнодушие к чужой собственности.

Любопытство: Кендерам интересно абсолютно все. Они являются природными исследователями. Они с одинаковым интересом исследуют закрытые чуланы и роются в глубоких пещерах. "Там куда может пролезть крыса, уже сидят два кендера" гласит людская пословица. Очень немногое может избежать внимания кендера. Кендер изучит каждую деталь комнаты, независимо от того, как часто он в ней бывает.

Это любопытство простирается главным образом на редкие и необычные вещицы. Кендеры любят магические предметы и всех редких созданий (пределом мечтаний кендера является встреча с химерой, кентавром, единорогом или драконом). Безделушки - особенно изобретения гномов – так же привлекают внимание кендеров. Кендеры видят красоту во всех вещах: они могут предпочесть старую, тусклую монету блестящей новенькой просто потому, что тусклая монета является уникальной.

Бесстрашие: Кендерам неведом страх. Они не понимают, что они смертны и поэтому считают себя неуязвимыми. Эта храбрость в совокупности с кендерским любопытством изгоняет любой страх (а вместе с ним и здравый смысл), который мог бы испытывать кендер. Однако, бесстрашие кендера не эквивалентно глупости. В моменты опасности, кендеры отважно сражаются, в то время как другие съеживаются от страха за их спинами. И кендеры редко позволяют своему бесстрашию подвергать опасности кого-то, кроме как самих себя.

В некоторых историях говорится, что на самом деле кендера можно испугать. Но даже в этом случае, истории описывают столь монументальные катастрофы, что вряд ли кому-то удастся найти выжившего во время подобных событий кендера, чтобы поинтересоваться его ощущениями.

Неугомонность: Немногие жители Ансалона могут заставить кендера замолчать или удержать его от чего-либо. Полные юношеской энергии, кендеры боятся скуки и ищут все, что их могло бы развлечь, развеселить или заинтересовать их. Веселье для кендера может состоять в проведении целых часов наблюдений за трудолюбивым преодолением муравьем различных препятствий. К сожалению, опасные развлечения являются для кендеров гораздо более привлекательными, чем безопасные. Если другие члены отряда мрачно отправляются в изнурительное путешествие, в конце которого их, очевидно, ожидает смерть, то кендер будет сопровождать их "просто для того, чтобы повеселиться".

Независимость: Кендеры верят в права и свободу личности. Народ кендеров не имеет истинного правителя, из-за того, что они предпочитают свободу, которую дает анархия. Они возмущаются, когда кто-то пытается внести элементы порядка в их жизнь, предпочитая делать только то, что им хочется, и когда хочется. Попытка заставить кендера что-то сделать обычно заканчивается громкими жалобам, очень неохотной работе и насмешкам. Но при этом кендеры охотно выполняют любую работу до тех пор, пока она интересна им.

Хотя они нуждаются в свободе выбора, кендеры часто не задумываются над последствиями своих действий. Импульсивные действия кендера могут поставить его в неловкое положение перед товарищами, которые будут вынуждены спасать его. "М-да, наверное, мне не нужно было открывать ту дверь, на которой было написано, чтобы её никто не открывал". Весь отряд свирепеет, когда кендер издает свое ужасное: "Упсс!"

Сострадание: Кендеры заводят друзей на всю жизнь. Они предлагают своим товарищам вечную (хотя и сводящую с ума) преданность и готовность пожертвовать собой ради них. Они всегда помогают больным и раненным, и с радостью делятся своей скудной добычей с теми, кто менее удачлив. Обида дорогого друга очень печалит кендера. Их печаль столь очевидна, что может смягчить даже самое твердое сердце.

Из-за своего добродушия кендеры легко обижаются на безразличие или язвительные замечания друзей. Тем не менее, они быстро прощают и забывают нанесенные им обиды, и из-за этой милой особенности к ним очень трудно испытывать неприязнь.

Мечтательная ленность: Дворфы говорят, что кендеры – это "ни к чему не пригодные, ленивые дверные ручки". Действительно, кендеры, занимающиеся нудной работой, хуже танцующих хобгоблинов; это кажется (и чувствуется) абсолютно неестественным для них. При этом кендеры являются одними из самых прилежных обитателей Ансалона, во всяком случае, до тех пор, пока работа кажется им интересной. Работа ради работы скучна, утомительна и тяжела. Прекрасные поля, умная соня или шаловливый бурундук - совершенно другое дело. Кендеры предпочитают мечты реальности и обожают видеть сны наяву.

Они обожают сочинять и рассказывать истории. Первоначальные рассказы изменяются, чтобы сделать их захватывающими, очаровательными и интересными. Но кендеры охотно слушают любые истории, неважно насколько они правдивы. Кендеры также любят музыку и танцы. Они добавляют цепочки, колокольчики и свистки ко всем своим повседневным инструментам и орудиям. Забивая гвозди в крышу амбара, или сталкиваясь лицом к лицу с черным драконом, кендер постоянно наигрывает свою любимую мелодию.

Язвительность: Кендеры, подобно человеческим детям, чересчур обидчивы. Их огромная любознательность заставляет их изо дня в день совершать нахальные вторжения в личную жизнь окружающих их созданий. Эти вторжения становятся оружием кендера в моменты гнева. Кендер ругается не только для того, чтобы ранить вражескую гордость, но и для того чтобы заставить его совершать ошибки. Безумная ярость, вызываемая кендерскими насмешками, часто позволяет кендеру нанести смертельный удар недооценившему его противнику.

Карманничество: Кендеры не придают значения праву частной собственности. Если кендеру понадобилось что-то, что принадлежит другому существу, и что оно не использует в данный момент, то он невинно позаимствует этот предмет и пустит его в дело. Любопытные кендеры часто подбирают предметы для более тщательного осмотра, но по рассеянности забывают их вернуть.

Хотя дварфы не могут отличить эти действия (именуемые “карманничеством”) (Я использовала слово handle не в смысле воровства, а в смысле того, что кендеры засовывают себе разные вещички в карманы, чтобы обязательно вернуть из законному владельцу. Но чуть позже. Прим. переводчика) от воровства, карманники и воры разительно отличаются друг от друга. Во-первых, воры крадут ради наживы, кендеры же берут вещи из любопытства или рассеянности. Когда кендер с любопытством изучает новую вещь, он часто забывает положить её туда, откуда взял. Во-вторых, вор всегда берет наиболее ценные вещи, карманник же лишь то, что привлекло его внимание. Кендер всегда предпочтет какой-нибудь блестящий кусок стекла интересной формы, полному серебряных монет сундуку, но скучному. В-третьих, воры крадут злонамеренно, зная, что при этом, они нарушают

моральные и гражданские законы; кендеры же заимствуют вещи с детской непосредственностью, абсолютно не задумываясь над тем, что их действия противоречат правам собственности и делают их правонарушителями.

Хотя карманники-кендеры обладают обычными воровскими навыками, они не являются ворами. Кендеры очень сильно обижаются на обвинения в воровстве. Если их ловят во время прикарманивания какой-то вещички, то они сразу же находят множество объяснений этому (и, что самое главное, искренне в них верят):
- "Я его где-то нашел"
- "Ты, должно быть, обронил эту штуку"
- "Я не помню, как она у меня оказалась"
- "Я хотел приберечь его для тебя"
- "Ты сказал, что тебе она не нужна"
- "Выглядит прямо как твоя, не так ли?"
- "Может быть, он сам упал в мой кармашек"

История

История возникновения кендеров такова: кендеры появились тогда, когда гномы были преображены могучей и необузданной магией Серой Драгоценности Гаргата. Все письменные исторические источники соглашаются с этим фактом.

Но даже, несмотря на это, группа книжников Палантаса, отколовшаяся от общего числа ученых, подвергает сомнению гипотезу о том, что кендеры действительно произошли от гномов. Они указывают на значительное количество отличий кендеров от гномов и дворфов. Кендеров нельзя назвать прилежными; они не являются механики или изобретателями; у них нет бород; они не обременяют себя работой; они не толсты и не коренасты; они не живут под землей; у них не закругленные уши.

Ученые, которые обратили внимание на эти отличия, говорят, что кендеры обладают множеством схожих черт с эльфами. Они радостно воспринимают окружающую их жизнь; они не придают значения работе и времени; они любят леса и природу; они ищут красоту во всем, что их окружает; у них заостренные уши и не нет бород; их первопредок Балиф был близким другом Сильваноса, и даже принес присягу Сильваносу на первом Синтал-Элише, за несколько сотен лет до появления Серой Драгоценности.

Ученые, которые поддерживают эти аргументы, считают, что Серая Драгоценность превратила в кендеров не гномов, а эльфов. Тем не менее, принять эту гипотезу не так-то просто, так как она противоречит всем историческим записям, особенно тем, которые содержатся в Иконохроносе Астинуса. Большинство ученых все еще поддерживают официальную версию, но отколовшаяся от их числа группа с каждым днем обретает все больше и больше сторонников. Оживленные споры ведутся до сих пор.

Тем не менее, обе стороны соглашаются с тем, что самым первым из известных кендерских героев был Балиф, товарищ Сильваноса. Балиф сражался во Второй Драконьей Войне (часто называемой первой, так как это была первая война в которой принимали участие все народы Кринна) и создал кендерское государство Балифор. Он умер в 2750 РС.

Второе государство кендеров появилось на северо-западе Ансалона в 2600 РС. Целый клан кендеров оказался в первой летающей цитадели, которую отнесло на северо-запад, и которая

разбилась на склонах Сторожевых Гор. Кендеры назвали эти новые земли Хило, по имени своей цитадели, которая сначала находилась высоко, а затем оказалась низко, и из-за высоких гор и низинных равнин, окружавших новую родину кендеров. (Имеется в виду игра слов – Hylo=Hi(gh)+lo(w). Хи+ло. Может быть правильнее было бы Хай+ло, но мне этот вариант кажется не слишком благозвучным. Прим. переводчика). В 2200 РС возник Эргот и силой аннексировал Хило. Восстание Розы в 1800 РС вернуло независимость этому королевству.

Катаклизм нанес сильный удар по Хило. Все поселения кендеров вдоль берегов залива были смыты исполинскими волнами, и город Хило превратился в порт. Восточная часть королевства исчезла, а западная присоединилась к возникшему в результате Катаклизма новому острову – Северному Эрготу.

Катаклизм опустошил Балифор, превратив его в пустынные пустоши. Кендеры оставили свою родину варварским пустынным кочевникам и мигрировали на север. Они основали маленький лесной городок возле человеческих руин (теперь они называются просто "Руинами" с легкой руки одного из исследовавших их кендера). Некоторые кендеры считают, что эти Руины – остатки одной из Башен Высшего Волшебства.

После Катаклизма, многие кендеры отказались вернуться к цивилизации, предпочитая бродячий образ жизни. Недавно, народ кендеров был объединен одним кендером для войны и это был Кронин Чертополох. Этот харизматичный лидер является могучим и умелым воином и охотником. Он организовал сопротивление кендеров вторгшимся армиям драконов.

Образ жизни

Кендеры живут в чудесных, пасторальных деревнях и городах, расположенных в лесах Кринна. Возможно, это объясняется тем, что в лесах могут взбираться на деревья, свободно играть среди веток или просто бездельничать в тени. Их дома представляют собой различные разновидности незавершенных построек: домов на деревьях, землянок, просторных хижин, уютные нор и древесных дупл. Все дома прекрасно вписываются в окружающую обстановку. Если взглянуть на город кендеров сверху, то можно увидеть лишь кроны деревьев, виноградники, малинники, и цветущие фруктовые сады. Только если присмотреться, среди этого великолепия становится заметен сам город. Вратами города является простой проход между сторожевыми дубами, где через ручей перекинут небольшой мостик. Живые изгороди и овраги составляют естественную защиту города, а виноградные лозы обвивают строения, скрывая их. Извивающиеся ступеньки, веревочные лестницы и канатные дороги связывают плоские крыши друг с другом и с землей. У кендеров небольшие семьи, в которых обычно 2-3 ребенка. Но при этом они создают такой шум и так суетятся, что странник может подумать, будто в доме живет не меньше дюжины детей. Большинство кендеров в этом возрасте счастливо живет дома, рядом со своими друзьями детства. Когда кендер достигает 20-летнего возраста, им овладевает желание отправиться в странствия и увидеть мир. Они путешествуют годами, наслаждаясь тайнами Кринна, пока их страсть не утихает, и они не остепенятся. Некоторые кендеры рисуют карты своих путешествий, карты которые в известной степени надежны и очень подробны, так как кендеры составляют их годами. Когда страсть к путешествиям проходит, кендер возвращается в родные края, и оседает в одном месте до самой смерти.

Оседлая природа престарелых и юных кендеров создает возможность для возникновения кендерских сообществ. Кендерское общество представляет собой омнигархию: правление каждого. Каждый член общества делает то, что хочет, во всяком случае, до тех пор, пока его занятия не вредят другим. Кендеры ценят свободу личности и никогда не навязывают свое мнение другим. Вопреки очевидному отсутствию законов, возникающая угроза их сообществу влечет за собой быстрое объединение кендеров. Всего за несколько дней, королевство кендеров может собрать боеспособную армию.

Время от времени кендеры подчиняются правителю, который в данный момент времени кажется им интересным. У них есть короли, ханы, военачальники, консулы, судьи и верховные жрецы, многие из которых не являются кендерами, но все обычно теряют власть в течение одного месяца.

Религия

До Катаклизма, некоторые кендеры могли совершать чудеса в качестве священнослужителей. Жрецы-кендеры никогда не строили мест поклонения, предпочитая восхвалять своих богов прямо под сводом небес.

После Катаклизма на Ансалоне исчезли все кендеры-жрецы. Во время Войны Копья, одна девушка-кендер каким-то образом встретилась с истинным жрецом-кендером, и получила от него свой собственный *Медальон Веры*. Она в свою очередь начала проповедовать и набирать сторонников. С тех пор жречество кендеров начало возрождаться.

Хотя кендеры почитают всех Богов (а так же духов природы, магических существ и комнатные растения), с особым уважением они относятся к четырем: Бранчале, Чизлев, Мишакаль и Гилеану. Реоркса кендеры обычно считают ворчливым, но добрым дедушкой, но не слишком поклоняются ему. Кендеры, населяющие морское побережье, высоко чтят Хаббакука.

Инструменты, технологии и оружие

Большинство инструментов кендеров представляет собой комбинацию оружия, орудия труда и музыкального инструмента. Кендеры обожают добавлять к каждому инструменту личные штучки, подобные свистулькам, зазубринам для завязывания узелков и блестящим амулетам из перьев и меха.

Все кендеры обладают импровизированным набором отмычек, проволочек, напильников, старых ключей, старых бумажных афишек и воска.

Из брони большинство кендеров использует только малые щиты, меха, набивные доспехи или кожаную броню. Известно, что очень немногие из кендеров носили клепаные кожаные доспехи или кольчуги, и при этом их спутники говорили, что они не слишком помогали им в бою.

Оружие кендеров

Кендеры сражаются интуитивно и с изяществом. Их особое оружие, использующееся также в качестве инструментов и разнообразных приспособлений, смертельно в руках кендера (+2 к броскам атаки), и бесполезно в руках других (-2 к броскам атаки).

Инструменты кендеров обычно сделаны из гибкого железного дерева с кожаными, веревочными и металлическими украшениями. Тяжелые инструменты "-пак" и "-ак" (полпак, баттак) чаще используются мужчинами, тогда как легкие "-пик" и "-ик" (например виппик, боллик) используются женщинами. Хупаки и чапаки используют кендеры обоих полов.

Баттак: (Урон 1d8/1d8; Скорость 7; Тип Дробящее)
Баттак (колотушка) представляет собой посох, украшенный различными штучками по всей своей длине. Это любимый инструмент молодых кендеров. Баттак напоминает миниатюрную дубинку, узкий конец которой увенчан маленьким металлическим клином, а широкий конец усеян множеством гвоздиков. Деревянная затычка, которая втыкается в широкий конец, может откручиваться, открывая короткое ножевое лезвие. Нижняя полость, которая вместе с затычкой составляет ударный конец дубинки, так же содержит метательные ядра, которые можно достаточно успешно метать в цель с большого расстояния (Dmg 1d4+2/1d6+2).
Дубинка увешана колокольчиками, цепочками и свистульками, которые используются в музыкальных целях и для устрашения врага в бою с помощью производимого им свистящего звука. Обычно используется для:
- метания ядер в цель;
- раздвигания толпы с помощью клина;
- нанесения лезвием колющих ударов;
- карабканья, путем втыкания его в землю;
- игры на ударных музыкальных инструментах.

Боллик: (Урон 1d4+2/1d3+2; Скорость 6; Тип Дробящее)
Боллик (пояс-боло) – представляет собой обычную веревку, которая носится на поясе и застегивается на застежку. Боллик состоит из нескольких легко распускающихся петлей. На одном из концов боллика находится три тяжелых шара из кожи, подвешенных на коротких концах веревки, которые формируют само боло. Когда этот инструмент не находится в боевом положении, то эти шары боло сцеплены большим железным зажимом. Боллик распускается одним движением и связывается всего за два раунда. Обычно используется для:
- связывания врагов;
- в качестве боло;
- молотьбы;
- восхождения на стены;
- связывания врагов;
- в качестве веревочной лестницы;
- хранения предметов в небольших кармашках из кожаных петлей;
- бренчания при раскрутке.

Чапак: (Урон 1d6+1/1d4+1; Скорость 4; Тип Дробящее/Режущее)
Чапак (топор-рогач) представляет собой комбинацию секиры и рогатки. Это топор с одним лезвием, насаженным на рукоять из железного дерева. Другая сторона лезвия представляет собой двузубую вилку, на которую натянут кусок материи для метания камней (Урон 1d4/1d4). Полая рукоять обладает боковыми отверстиями, просверленными по всей длине, и может быть использована в качестве флейты, если затычка на конце рукояти вынута. Этот инструмент обычно применяется для:

- рубки деревьев;
- стрельбы из рогатки;
- сталкивания бочек;
- игры на музыкальном инструменте (флейте);
- продолжительного пребывания под водой (дыры затыкаются пробками, и рукоять используется в качестве трубки аквалангa);
- использования рукоятки в качестве духовой трубки, стреляющей отравленными стрелами (дырки затыкаются пробками) (Урон 1/1; вызывает сон);
- восхождения на стены (с привязанной веревкой).

Хачак: (Урон 2d4+1/2d6+1; Скорость 8; Тип Режущее/Колющее)
Хачак (топор-шест) является самым тяжелым из всех инструментов кендеров и используется преимущественно лесорубами. На одном конце этого разделенного на шесть сегментов шеста находится молот, лезвие и колющий шип. На другом конце шеста находится широкий топор, на другой стороне которого находится головка молота и пила. Металлические кольца окружают древко через каждый фут по всей его длине. При необходимости это древко может разделяться на три части. Прямо под топором находится небольшой мешочек из овечьей шерсти, в котором лежит 6 метательных дротиков. Молот и шип могут использоваться в качестве оружия (Урон 2d4/1d6). Древковые дротики обладают обычной дальностью полета и наносят средний урон (Урон 1d4/1d4). Обычно применяется для:
- колки дров
- забивания гвоздей;
- в качестве лестницы;
- для рубки деревьев;
- в качестве лопаты;
- метания дротиков;
- в качестве музыкального инструмента (напоминающего ксилофон).

Хупак: (Урон 1d6+2/1d4+2; Скорость 2; Тип Колющее/Дробящее)
Хупак (посох-рогатка) является наиболее распространенным инструментом кендеров. Этот посох из железного дерева, длина которого достигает 5 футов, заканчивается коротким наконечником, прикрепленным к навершию посоха, в результате чего хупак может выступать как в роли копья, так и в роли посоха бо, нанося соответствующий урон. Другой конец посоха раздвоен, и между двумя ответвлениями посохами натянута прочная материя. Владелец хупака может метать камни двумя способами: прежде всего он может вонзить тупой конец хупака в землю и поддеть камень, а может просто развернуть хупак, используя традиционную пращу. Этот инструмент действует подобно трещотке, так как в случае вращения он издает низкий, монотонный гул Обычно используется для:
- метания, в качестве копья;
- нанесения ударов, в качестве посоха;
- метания или подбрасывания камней;
- игры с заостренным наконечником;
- снятия яблок с веток;
- в качестве трещотки.

Полпак: (Урон 1d8/1d10; Скорость 6; Тип Режущее/Колющее)
Полпак (меч-посох) представляет собой 8-футовый шест, увенчанный коротким лезвием. В случае снятия защелки освобождается лезвие, что дает возможность использовать полпак в качестве меча. Одна сторона лезвия зазубрена, и может выступать в качестве пилы или секатора. Крестовиной для меча служат два скрещенных полумесяца. На поверхности шеста

через каждый фут расположены железные кольца, с помощью которых кендер может взбираться по посоху и крепче держаться за него. Дюжина шипов окружает древко возле крестовины. Обычно используется для:
- спиливания деревьев;
- рыбной ловли;
- в качестве короткого меча в сражении;
- приставной лестницы;
- нанесения ударов шестом;
- в качестве музыкального инструмента, имитирующего звуки пилы.

Сашик: (Урон 1d8+1/1d10+1; Скорость 5; Тип Дробящее/Режущее)
Сашик (поясной кнут) представляет собой украшенный бусами, плетеный пояс. Перебрасываемый через плечо сашик, несет на одном из своих концов тяжелые мешочки. Две дюжины бусин на одном из концов сашика могут сниматься для последующего метания в противников. Петли пояса довольно широкие, в результате чего он напоминает небольшую сеть. Обычно используется для:
- связывания врагов;
- нанесения ударов привязанными к петлям крючками;
- в качестве веревочной лестницы;
- метания деревянных бусин;
- рыбной ловли (сашик выступает в качестве сети);
- в качестве ксилофона.

Ситак: (Урон 2d4/2d6; Скорость 3; Тип Режущее/Колющее)
Ситак (меч-лук) первоначально представлял собой коромысло, с помощью которого носили воду. Теперь к нему добавились два острия, в результате чего он напоминает двойную косу. Под каждым клинком расположен загнутый крюк. Тетива лука, натянутая вдоль древка, позволяет стрелять короткими боевыми стрелами через отверстие в рукояти. Обычно используется:
- в качестве коромысла;
- для сбора урожая (в качестве серпа);
- рыхления земли;
- разрубания тел врагов;
- стрельбы из лука;
- в качестве струнного музыкального инструмента.

Виппик: (Урон 1d2+2/2; Скорость 4; Тип Режущее/Колющее)
Виппик (тетива) представляет собой тонкую палочку из железного дерева, увенчанную короткой леской с петлей на конце. Внешне он напоминает кнут для верховой езды. Виппик – это самый популярный инструмент среди кендеров-женщин. Виппиком можно метать короткие дротики. В случае присоединения к виппику дополнительных веревочек и различных крючков, захватов и петлей, виппик может исполнять и другие функции. Например:
- стрелять дротиками;
- пороть или бичевать врагов;
- выступать в роли охотничьего капкана;
- использоваться для связывания преступников,
- применяться для ловли рыбы;
- играть роль струнного музыкального инструмента.

Игровые примечания

Кендеры достаточно сильны для своего размера, и, кроме того, очень шустры. Создавая персонажа-кендера, сделайте бросок 2d6+4 для определения его Силы и прибавьте +1 к показателю его Ловкости. Ниже приведены максимальные и минимальные значения атрибутов кендеров:

Атрибут	**Минимум/максимум**
Сила	6/16
Ловкость	8/19
Телосложение	8/18
Интеллект	6/18
Мудрость	3/16
Харизма	6/18

Навыки: Многие кендеры обладают склонностью к изучению навыков рейнджеров: Охоте, Установке Ловушек, Выживанию и Чтению Следов. К другим навыкам, распространенным среди кендеров, относятся следующие: Земледелие, Приручение Животных, Изящные Искусства, Танец, Разведение Огня, Рыболовство, Языки, Плетение, Кройка и Шитье, Ткачество, Плавание, Пение и Игра на Музыкальных Инструментах.

Инфравидение: Кендеры видят в темноте в радиусе 30 футов.

Языки: Кендеры могут выбирать языки дворфов, эльфов, гномов, гоблинов и огров в качестве начальных.

Сопротивляемость Магии и Яду: Все кендеры получают положительный модификатор +1 к спас-броскам против посохов, палочек и жезлов и яду за каждые 3 пункта Телосложения. Из-за своей сопротивляемости магии кендеры не могут использовать заклинания волшебников.

Пращи и Метательное Оружие: Благодаря своей природной одаренности, кендеры получают положительный модификатор +1 при использовании пращей и метательного оружия.

Ошарашивание: Благодаря их внимательности, кендеры дают отрицательный модификатор –4 к броскам ошарашивания их противников.

Бесстрашие: Кендеры обладают иммунитетом, как к природному, так и магическому страху. Тем не менее, кендеров нельзя назвать глупцами, и потому они быстро догадываются о присутствии опасности. В подобных ситуациях они скорее испытывают любопытство и очарованность, но никак не страх.

Насмешки: Кендеры умеют безжалостно насмехаться над другими. Их издевательский тон настолько неприятен, что противники могут прийти в ярость. Если враги кендера проваливают спас-бросок против заклинаний, то они впадают в состояние бездумного гнева на 1d10 раундов и получают отрицательный модификатор -2 к THAC0, Классу Защиты и всем остальным броскам.

Воровские навыки: Даже кендеры, которые не являются карманниками (handlers), обладают способностью производить незначительные воровские действия: Воровство 25%; Открывание Замков 25%; Обнаружение и Обезвреживание Ловушек 25%; Бесшумное Передвижение 25%; Укрытие в Тенях 25%; Определение Шума 25%; Лазанье по Стенам 50%; Чтение Языков 10%.

Минотавры "Избранные"

Внешний вид

Эти огромные гуманоиды с бычьими головами достигают 7 футов в высоту (4d6+72 дюймов для мужчин, 4d6+66 дюймов для женщин). Их туловище и конечности являются человеческими: большая грудная клетка и напоминающие человеческие руки, ноги и ладони. Тем не менее, их ноги заканчиваются раздвоенными копытами. Их тела полностью покрыты слоем короткой шерсти. Цвет их меха может варьироваться от ослепительно-белого до черного, хотя большинство минотавров обладает одним цветом меха. Только после того, как они достигают 110 лет, их мех начинает седеть. Минотавры доживают до 150 лет (2d10+130) – гораздо больше, чем быки и люди, черты которых смешались в этих существах.

Рога минотавров достигают 24 дюймов в длину (1d12+12 дюймов для мужчин, 1d6+6 Дюймов для женщин). Минотавры очень гордятся своими рогами, и потому часто измеряют их и всячески ухаживают за ними. Рога символизируют великое и благородное наследие, которым не обладают никакие другие обитатели Кринна. Минотавры тщательно полируют и натирают воском свои рога для того, чтобы они стали крепкими и блестящими. Преступники наказываются и изгоняются из общества минотавров путем срезания рогов. Подобные существа больше не считаются минотаврами, и к ним относятся, как к зверям, чем-то напоминающим людей. Лишенные рогов минотавры теряют гордость и считаются запятнавшими свою честь. Ни один честный минотавр никогда не будет общаться с одним из этих безрогих и злополучных существ.

Индивидуальность

Минотавры живут в соответствии с особым кодексом чести. Они верят в то, что их раса сохранит свою честь, и, в конце концов, станет доминирующей на Кринне. Их животные головы скрывают острые умы; многие минотавры умнее обычного человека.

Как ни странно, но из всех рас Кринна минотавры больше всего напоминают низкорослый народ – дворфов. Обе расы ценят честь, силу, семью, упорную работу и верят в превосходство своей расы.

Честь: Превыше всего минотавры ценят свою честь. Они не представляют жизни без чести. Минотавры живут по суровому кодексу чести, развившемуся на протяжении многих лет в ответ на окружающие их сложности и трудности. Этот кодекс управляет всей жизнью минотавра. В результате этого, минотавры не признают исключений из него. Минотавр всегда будет следовать своему слову, независимо от того, насколько болезненными будут последствия этого. Только тогда, когда существование всей его расы окажется под угрозой, обычный минотавр может нарушить свое слово. Минотавры очень редко дают подобные клятвы.

Даже минотавры-разбойники Котаса и Митаса сохраняют некоторое подобие чести. (Минотавры Ансалона более порочны и лживы, чем их сородичи с Таладаса, так как им пришлось провести под ярмом жестоких господ гораздо больше времени). Каждый, кто посмеет посягнуть на честь даже нарушившего закон минотавра, скорее всего, получит удар острогой в горло.

Сила: Минотавры строго подчиняются правилу силы: Сила означает справедливость. Они верят, что любую проблему можно решить с помощью силы, проворства и умения. Тот, кто решает свои проблемы с помощью силы, проворства и умения чаще всего оказывается прав. Закон силы лучше всего проявляется на арене, где решаются все судебные дела минотавров. Если обвиняемому удается выжить в бою с чемпионом минотавров, то он признается невиновным.

Минотавры так же очень любят состязания. Состязания позволяют оценить свои силы, сравнив их с силами других минотавров и меньших существа.

Семья: Семья является основной составляющей общества минотавров, особенно на Таладасе. Там семья играет гораздо большую роль, чем где-либо на Кринне. Незнающий своего происхождения минотавр отрезан от благородной и величественной истории своего народа. Без семьи у минотавра нет источника чести и гордости – вещей, без которых невозможно существование минотавра.

Каждый минотавр прежде всего представляет на Кринне свою семью. Таким образом, каждая семья становится защитником бесценной сущности истории и чести минотавров. Любой честный минотавр готов умереть за свою семью так же, как и за свой народ.

Превосходство: Происходящие от высокой расы огров Таладаса, минотавры считают себя бесспорными владыками Кринна. Другие расы этого мира слабы и переполнены бесчестными личностями – их земли просто не могут дождаться, когда ими завладеют истинные хозяева Кринна. Минотавры не остановятся ни перед чем в своих попытках захватить то, что на их взгляд принадлежит им. Минотавры, подобно представителям многих других рас, считают себя избранными богами.

История

Корни жестокости расы минотавров лежат в их появлении на свет. Будучи первоначально кланом огром, жившим на западном берегу Таладаса, минотавры возникли тогда, когда Серая Драгоценность вырвалась из своих оков и отправилась в свое безумное странствие по свету. Когда она пронеслась мимо нескольких деревень высоких огров, несчастные подверглись болезненному преображению. На следующее утро они проснулись уже минотаврами. Когда эти беспомощные люди-звери бросились искать помощи у своих прежних сородичей, те только поработили их. В конце концов, минотавры вырвались на свободу и отплыли на своих первых, грубых кораблях к Ансалону, чтобы начать свою жизнь сначала. Но перед этим они отдали все свои долги. В ночь своего освобождения они щедро окропили землю кровью огров, очищая окрестные земли от своих прежних владык.

Путешествие на Ансалон запомнилось им надолго. Минотавры столкнулись с яростными штормами и ужасными порождениями моря. Четверть всего народа минотавров погибла в

море. Но, в конце концов, они достигли Ансалона. Оставив свои корабли на берегу, они начали строить новую жизнь.

К сожалению, Ансалон не принял их. Вскоре экспансия минотавров пересекла границы империи дворфов, именуемой Кал-Таксом (Kal-Thax). Подобно оргам до них, дворфы поработили минотавров, став их надсмотрщиками, вместо того, чтобы стать их товарищами. Батальоны дворфов отправились на восток к прибрежным городам минотавров, убивая тех, кто отказывался надеть рабские кандалы.

На протяжении многих веков минотавры терпели их жестокое владычество. Но в их душах все сильнее и сильнее разгорались ненависть и непокорство. Герой минотавров, Амбеутин, тайно начал собирать людей для восстания. С помощью волшебника и артефакта времени Войн Огров, Амбеутин поднял восстание, которое повергло в прах дворфов и уничтожило их империю. И так, к 1600 PC, последний дворф Кал-Такса умер в руках своих прежних рабов. Мир узнал о гибели цивилизации дворфов только через много сотен лет после того, как минотавры вернулись на побережье. Когда исследователи дворфов отправились на поиски древнего и забытого города Кал-Такса, они даже не смогли найти ворот, ведущих туда, так как плющ полностью скрыл их. За воротами лежат только опустошенные руины, скелеты дворфов и покинутые дома. До этого момента гибели Кал-Такса остается для дворфов Ансалона загадкой.

Вернувшись на побережье, минотавры основали королевство фермеров и грабителей, получая необходимые им вещи из земли и от других существ. Они провозгласили Амбеутина своим королем, и он основал королевство, в котором правила честь. Ни один минотавр не мог быть порабощен, если, конечно же, он не нарушал свое слово или кодекс чести минотавра. И в результате того, что честь является силой, все вопросы чести должны были решаться на арене.

Со временем у Амбеутина родилось два сына. Эти двое, Митас и Котас, учились сражаться и править сидя на коленях у своего отца. Когда же наступил час сражения на арене, которое должно было определить, кто станет правителем после смерти их отца, оба минотавра оказались в равной степени умелыми и могучими, и ни один из них не смог победить другого. В конце концов, спустя день и ночь сражения, судьи объявили перемирие. И так, в год 1560 PC, королевство минотавров Амбеутина разделилось на две отдельных страны, каждая из которых была названа по имени её правителя.

Эти королевства мирно существовали на протяжении 1500 лет, изучая искусство мореходства и земледелия. Они достигли высот в обеих областях, и их цивилизации успешно развивались. Минотавры создали кодекс законов для того, чтобы придать плоть костяку правил Амбеутина, следуя которым все минотавры должны были жить так, как велит им честь. Постепенно культура минотавров стала достигать высот своего величия.

Но вновь минотавры пали под ударами другого королевства. На этот раз это была Империя Истара, которая в момент своего расцвета вторглась в земли минотавров. Минотавры ничего не могли поделать с бесконечными ордами людей, вновь и вновь накатывающими на их территории. И вновь минотавры были закованы в цепи. Эти новые владыки были гораздо хуже дворфов, так как истарцы считали, что поступают абсолютно справедливо. Они считали минотавров ошибкой богов, результаты которой едва годились на роль слуг. Тысячи минотавров были выслежены и убиты во имя богов Добра. Истарцы были самодовольными, безжалостными и жестокими, и минотаврам очень долго не удавалось поднять восстание.

Гибель Истара стала освобождением для минотавров: они вырвались на волю во время Катаклизма. Когда огненная гора обрушилась на Истар, минотавры на восточных побережьях перестали быть рабами или добычей. Боги даже отделили королевства Митас и Котас от Ансалона, сделав их островами, находящимися в безопасности от захватчиков. Минотавры восприняли Катаклизм, как божественный знак, указывающий на будущее величие минотавров. Теперь к кодексу чести минотавра добавилось положение, призывающее наводнить Кринн минотаврами, даже если это повлечет уничтожение других рас.

Образ жизни

На Ансалоне минотавры живут на двух островах – Митасе и Котасе – и вся их жизнь связана с морем. Основанные на правиле силы эти земли управляются императором из Нетосака, столицы Митаса. Советники императора образуют Высший Круг, состоящий из восьми самых могучих и яростных минотавров островов. Каждый член Круга добыл свой пост в бою на Арене. Все они избираются прижизненно, а точнее до тех пор, пока могут защищать свое место в бою. Обычно они живут от пяти до шести лет.

Из-за того, что минотавры Ансалона не слишком беспокоятся об архитектуре и эстетике, их города и селения не слишком красивы. Большинство зданий построено из глины и грубой древесины. Улицы между зданиями покрыты грязью или гравием. Только арена и амфитеатр выделяются на общем фоне, так как они построены из обтесанного гранита и окружены высокими сидениями. Оставшаяся часть города состоит из таверн, расположенных на каждом углу. (Минотавры любят крепкую выпивку и хорошую драку).

На Таладасе цивилизация минотавров пошла совсем по другому пути. Там она занимает ¼ континента. Лига Минотавров правит южным Хоском, принимая помощь других рас для того, чтобы построить воистину великую державу. Возможно, Лига является самой развитой цивилизацией на Кринне. С каждым десятилетием мощь Лиги на Таладасе только растет. Здешний император, Амбеутин XI (названный так по имени великого освободителя минотавров Ансалона) обладает абсолютной властью приблизительно над четвертью Таладаса.

Инструменты, технологии и оружие

Будучи расой, основанной на жестокости и грубости, минотавры являются превосходными бойцами. Они еще в молодости начинают тренироваться на аренах, для развития силы, хитрости и интеллекта. Самое распространенное оружие минотавров включает в себя большие обоюдоострые топоры, большие цепы (+2 к урону), короткие мечи и кнуты. Обладающие огромной силой минотавры (показатель Силы должен превышать 16 пунктов) могут даже владеть двумя широкими мечами (-2 к броскам атаки со вторым мечом).

Вдобавок к этому достаточно распространенному оружию, минотавры создали и овладели значительным количеством ужасающих и смертоносных предметов вооружения. Оружие минотавров является большим и тяжелым; только не-минотавры, обладающие значительной Силой (15 или выше) могут использовать это оружие без отрицательных модификаторов. Другие действуют им слишком неуклюже (отрицательный модификатор –2 к броскам урона и атаки). Минотавр, специализирующийся на одном из этих предметов вооружения, может проводить по две атаки в раунд.

Форпанн: (Урон 1d8+1/3d6; Скорость 8; Тип Колющее)
Этот двуручный трезубец, длина которого достигает 8 футов, обладает веревкой, привязанной к его основанию, от которой отходит метательная сеть, ширина которой равняется 10 футам. Воин использует сеть для того, чтобы захватывать ноги или оружие противника, а так же в том случае, если хочет взять врага в плен. Мастер боя может так же поймать оружие врага трезубцем и вырвать его из рук противника.

Каузин: (Урон 1d8+2/1d6+2; Скорость 6; Тип Дробящее)
Этот 6-футовый "жезл-кнут" представляет собой цепочку из 6 железных брусков, соединенных воедино и объединенных с защитной рукоятью. Он действует, подобно цепу, но при этом может обогнуть вражеский щит или нанести сокрушительный удар сзади. Каузин наносит полный урон зданиям.

Мендолл: (Урон 1d4+2/1d3+2; Скорость 2; Тип Режущее/Колющее/Дробящее)
Мендолл представляет собой цестус минотавров: железную перчатку с шипами на суставах и лезвием кинжала, идущим вдоль большого пальца. Это оружие чемпионов требует обязательного перехода в ближний бой и значительной Силы владельца. Мендолл может наносить дробящие, режущие и колющие удары. Оно становится смертоносным при использовании с катаром, так же именуемым "мечом избиения".

Резец, Ладжанг: (Урон 1d10+1/1d10+1; Скорость 6; Тип Режущее/Колющее/Дробящее)
Этот 7-футовый резец содержит загнутый металлический полумесяц на каждом из концов своего древка. Древко может использоваться для парирования атак и оглушения врагов. Полумесяцы могут наносить удары как вперед, так и назад, ловить и выбивать оружие, пронзать или опрокидывать врагов и нанизывать противников на свои зубцы. В руках минотавра, сила которого достигает 16, это оружие может использоваться в качестве метательного копья.

Кровавик: (Урон 1d8+1/1d10+1; Скорость 6; Тип Режущее/Колющее/Дробящее)
Этот 7-футовое гладиаторское оружие заканчивается наконечниками копий с обеих сторон и небольшим щитом с заостренным полумесяцем посередине. В руках мастера боя кровавик может использоваться как одной, так и двумя руками, для парирования атак, опрокидывания врагов, сражения с несколькими противниками, оглушения или пронзания врагов. Его нельзя метать.

Шатанг: (Урон 1d6+2/1d8+2; Скорость 6; Тип Режущее/Колющее)
Шатанги представляют собой зазубренные метательные копья, длина которых достигает 5 футов. Они очень напоминают тяжелые дротики. Мастер боя может драться одновременно двумя шатангами, не получая при этом отрицательных модификаторов. Бойцы, выходящие на арену, часто закрепляют у себя за спиной до четырех шатангов.

Меч, Слаббард: (Урон 2d6+2/1d8+2; Скорость 5; Тип Режущее) Этот 6-футовый широкий меч прекрасно подходит для рук минотавра. Задняя часть режущей кромки меча представляет собой еще одно зазубренное острие. Желоб для стекания крови идет по всей длине меча, облегчая выход меча из тела пронзенного врага. Зазубренное острие с легкостью может разрубать кожаные и сыромятные доспехи (положительный модификатор +1 к броска атаки) и в руках мастера боя может захватывать и разбивать оружие врага.

Меч, Катар: (Урон 1d6+2/1d4+2; Скорость 3; Тип Режущее/Колющее)

Это оружие больше напоминает кинжал, чем меч. Длина лезвия достигает шести дюймов и оно отходит от Н-образной рукояти. Воин берется за крестовину, и двухсторонние части рукояти защищают его руку и запястье. Это клинок может использоваться для того, чтобы колоть или резать вражескую плоть, или же для захвата и выбивания вражеского оружия.

Тессто: (Урон 1d8+2/1d8+2; Скорость 6; Тип Дробящее)
Тессто представляет шестифутовую дубинку с веревочной петлей на рукояти. Использование этого оружие требует высокой Силы. Мастера боя используют тессто для защиты, вращая его перед собой, подобно жезлу, и используя петлю для захвата рук, ног и голов.

Доспехи минотавров

Толстый мех минотавров дает им природный Класс Защиты 7. Из-за того, что они ценят отвагу в сражении, минотавры редко одевают броню, отличную от кожаной (получая положительный модификатор –1 к Классу Защиты). Аристократы иногда одевают юшманы или нагрудные пластины, сделанные из шкур ящеров или панцирей жуков. Бойцы-минотавры практически всегда отказываются от щитов, оставляя руки свободными для того, чтобы сражаться двуручным оружием.

Игровые примечания

Несомненно, что минотавры являются сильнейшими из всех доступных для отыгрыша народов Кринна. Тем не менее, они часто оказываются невообразимо заносчивыми и презирают другие расы. Из-за того, что они считают всех не-минотавров более слабыми и недостойными, минотавры часто недооценивают способности своих врагов. В результате этого, персонажи-минотавры получают отрицательный модификатор -2 к показателям Харизмы и Мудрости. Тем не менее, благодаря концентрации на физических дисциплинах, минотавры-герои получают положительный модификатор +2 к Силе и Телосложению. Ниже приведены максимальные и минимальные значения атрибутов минотавров:

Атрибут	**Минимум/максимум**
Сила	12/20
Ловкость	8/18
Телосложение	12/20
Интеллект	5/18
Мудрость	3/16
Харизма	3/16

Навыки: Минотавры являются прекрасными мореходами. Они совершенствовали свои морские навыки с момента своего появления на свет, как в ходе пиратских рейдов, так и во время исследовательских экспедиций. Хотя их корабли в некоторых отношениях остались примитивными, навигация минотавров является просто превосходной. Таким образом, минотавры часто обладают следующими навыками: Навигация, Чувство Погоды, Плавание, Использование Веревки, Рыболовство и Мореплавание.

Минотавры являются прекрасными воинами. Любой минотавр, принадлежащий к одному из воинских классов, может брать оружейную специализацию, описанную в *Книге Игрока*. Подобные минотавры получают практически все навыки из воинского раздела в таблице

навыков *Книги Игрока.* Воины-минотавры часто становятся наемниками, когда они не служат своему императору.

Минотавры так же становятся умелыми волшебниками и жрецами. Они считают воровство недостойным себя, хотя они часто принимают участие в пиратских набегах и грабежах.

Огры-Ирды "Перворожденные"

Внешний вид

Ирды (Дело в том, что в официальном переводе художественных книг по Саге переводчик использовал вместо слова Ирды – Эрды. Причины этого мне не слишком понятны, и потому в дальнейшем я буду использовать именно термин “Ирды”. Тем не менее, все любители Драконов Летнего Полдня, интересующиеся Эрдами, знайте – это они. Прим. переводчика), высшие огры Кринна, сохранили красоту, которой обладали огры еще во времена своего расцвета. В их природном облике, рост Ирдов достигает 6 футов (2d10+60 дюймов), а их телосложение можно назвать изящным (они весят 6d10+120 футов). Они обладают какой-то темной соблазнительностью, подчеркивающей их холодную красоту. Их изящные лица кажутся застывшими и величественными. За полуопущенными веками скрываются глаза, отливающие чистым серебром. Цвет их кожи варьируется от иссиня-черного до глубокого зеленого цвета, напоминающего цвет морских волн. У большинства Ирдов черные волосы, хотя некоторые из них обладают белыми или серебряными волосами. Волосы всех Ирдов аккуратно подрезаны и расчесаны.

Ирды носят простую одежду – в основном блузы из ткани и платья из шелка. Они украшают свои простые наряды драгоценностями: жемчужными брошками, простыми браслетами и тонкими ожерельями из стали. Они не любят одежду, сделанную из шерсти, кожи или любых других материалов, связанных с животными, и не едят мяса.

У Ирдов громкие и звучные голоса, в которых слышится меланхолия. Когда они начинают петь, слушатели сразу же замолкают и слушают их пение со слезами на глазах.

Все Ирды обладают врожденной грациозностью. Кажется, будто каждый их шаг является частью безмолвного танца. Они редко оказываются загнанными в угол и еще реже теряют равновесие. Плавность движений Ирдов отражает их огромную физическую осведомленность, которую они обрели в результате природной склонности к изменению облика. После нескольких лет практики, Ирд может изменять свой рост (на два фута в любом направлении) и внешний вид (принимая облик представителя любой человеческой, нечеловеческой или гуманоидной расы). Хотя у каждого Ирда есть много лиц, они обычно используют всего 2-3 облика, изучая их в совершенстве. Тем не менее, на протяжении своей 500-летней жизни (5d10+550 лет), Ирдам приходится принимать множество различных форм.

Родственники Ирдов лишены их красоты. Рост злых огров достигает 9 футов, а их серая, бородавчатая кожа едва скрыта лохмотьями и обрывками ткани. На их лицах видны жестокость, порочность и безжалостность. Огры-гиганты достигают 24 футов в высоту – даже стоя на коленях, они превышают ростом всех остальных огров. У них клыкоподобные зубы, которые выступают из широких ртов, и они обычно умнее обычных огров. Рост огров-магов может достигать 10 футов. Их тела несколько худощавее тел обычных огров, хотя они

отличаются такой же звериной жестокостью, пускай даже чуть более осмысленной. И, наконец (хотя это довольно омерзительно), существуют полуогры, которые рождаются в результате связи между Злыми оградами и людьми. Они напоминают людей, внезапно вернувшихся во времена жизни в пещерах и использования деревянных дубинок.

Личность

Ирды отступили от мира, так как они почувствовали, что больше не нужны ему. Хотя они не питают ненависти к нынешним обитателям Кринна, они считают людей и нелюдей слабыми, непостоянными и недолговечными существами, которые безнадежно порабощены собственными эмоциями. Многие живущие Ирды помнят Катаклизм и его уроки, но большая часть живых людей и нелюдей появилась на свет только спустя два века после Катаклизма. Убеждение Ирдов в том, что теперь мир принадлежит чуждым им существам вполне можно понять. Тем не менее, те Ирды, которые путешествуют среди нынешних обитателей Кринна, часто поражаются богатому разнообразию и сердечности душ этих существ.

Хотя сами Ирды не питают враждебности к другим расам Кринна, те испытывают к ним абсолютно противоположные чувства. Люди до сих пор рассказывают истории о развращенных и отвратительных оградах, которые некогда поработили их.

Эти истории описывают зверей, которые превосходят даже современных огров в злобности и порочности. Нечеловеческие расы ненавидят Ирдов из-за того, что в их жилах течет кровь огров. Другие огры ненавидят Ирдов из-за того, что они предали их злую природу. И каждая из рас испытывает недоверие к Ирдам из-за их способностей к перевоплощению. Легенды называют Ирдов "похитителями детей", которые принимают облик их родителей, чтобы пожирать несчастных.

Абсурдность этих историй не может повлиять на то, какой эффект они оказывают на разумы людей и нелюдей. Некоторые человеческие предсказания даже называют Ирдов предвестниками второго Катаклизма. Очевидно, что без своих способностей к изменению облика Ирдам было бы очень сложно среди враждебных обитателей Ансалона. Тем не менее, несмотря на все свои способности, Ирды остаются очень осторожными и пугливыми.

Ирды абсолютно не заслуживают подобной репутации. В отличие от своих злых сородичей-огров, Ирды избрали путь Добра. (Их мировоззрение варьируется от Истинно-Нейтрального до Законно-Доброго). Тем не менее, из-за того, что их породили боги Зла, Ирды обязаны бороться с остатками тьмы внутри себя. Не-Ирды часто принимают эту внутреннюю борьбу за надменность или враждебность. Тем не менее, истина является абсолютно противоположной. Ирдов воистину можно назвать миролюбивым и изящным народом, который избегает сражений и всеми силами старается не обидеть других существ.

История

Эльфийские барды говорят, что эльфы были первыми существами, которые оказались на поверхности Кринна. Но эльфийские барды лгут. Первыми пробудились огры. Они первыми вдохнули воздух изначального рассвета, купаясь в его первозданном свете. Первыми поднявшиеся из земли, огры стали мастерами творения. И они были прекрасны. *Ирданаит*, мистическая книга, известная только народу Ирдов, рассказывает следующую истинную историю сотворения мира.

Когда боги создавали Кринн, они творили его обитателей по своему образу и подобию. Боги Добра создали эльфов и научили их Добру. Боги Равновесия создали животных, и научили их Нейтральности. Боги Зла создали огров – существ великой красоты и силы – и научили их Злу. Четвертая разновидность жителей Кринна, люди Маран, не получили от этих богов подобного дара. Верховный Бог создал их из звезд, и наделили свободной волей.

Огры восстали из земли первыми. Они смахнули песок бесконечного сна со своих глаз и распространились по всем континентам. Они сделали своим домом вершины гор, с которых их владыки могли обозревать принадлежащие им земли. Так огры стали владыками творения. Эльфы, пробудившиеся вторыми, решили поселиться в лесах, так как этот народ был худощав и высок, подобно полюбившимся им деревьям. Они стали Сильванести. Животные проснулись третьими и распространились по всему миру. Они поселились в каждой из земель. И последними сбросили оковы сна Маран, и тогда уже все лучшие земли были заняты. И они поселились в тех краях, которые еще оставались свободными: пустынных равнинах, горных хребтах, снежных ледниках, пустынных пустошах и бурных морях. Они стали варварами.

Тем временем Злые огры создали королевство тирании. Суровые законы их земли усиливали и обогащали короля огров, и карали неповиновение смертью. Когда король добился абсолютной власти над своим народом, он начал повсюду искать себе новых слуг, которых можно было покорить. Эльфы и их Добро показались ему слишком непокорными. Звери были слишком дикими и глупыми для того, чтобы осознать чье-то правление. Но Маран – обладающие короткими жизнями и не слишком большим умом – могли стать превосходными рабами. Осознав это, огры начали охоту за кочующими людьми, пленяя их широкими сетями. Так люди стали рабами в шахтах огров.

Несмотря на то, что люди были слабыми и жалкими, они все же обладали одним значительным преимуществом перед оградами: свободой воли. Однажды, одна из шахт обвалилась, похоронив под своими обломками множество рабов и Эверлин, прекрасную дочь одного из владык огров, Игрейна. Игрейн приказал рабам покинуть пещеры, не желая терять принадлежащую ему собственность. Раб, которого звали Эадамм, отказался уйти оттуда и возглавил рабов, решивших спасти дочь Игрейна. Когда Эадамм вышел из шахты с Эверлин Игрейн знал, что по закону он обязан убить Эадамм за неповиновение. Но Игрейн согласился с выбором раба и познал в тот день, что означает свобода воли.

Вместо того чтобы предать Эадамма немедленной смерти, Игрейн в соответствии с законом повелел ему "умереть по своему желанию". Таким образом, Эадамм мог продолжать жить, так как Игрейн никогда бы не приказал привести его смертельный приговор в исполнение. Эадамм, благодарный за свое спасение, убедил рабов удвоить добычу шахт Игрейна. Вскоре Игрейн стал самым богатым и могучим огром своего региона. Дав своим рабам еще больше свободы, он только добился нового прироста своих доходов. Но любовь к свободе распространилась среди людей, и вскоре во всем королевстве огров начали вспыхивать восстания. Увидев это, другие огры сразу же поняли всю опасность снисходительности Игрейна. "Ересь Игрейна" – так они называли эту слабость, которая могла привести и гибели и дегенерации народа огров. Игрейн умолял Великий Совет разобраться в его поступках, но правители только сочли его безумным. Он едва смог спасти свою жизнь. Перед тем, как бежать из города, Игрейн сорвал со своих рабов все цепи и объявил их свободными.

Он так же вдохновил всех своих друзей и родственников (которые разделяли его взгляды) сделать то же самое. После этого Эадамм возглавил восстание рабов, которое сокрушило армию огров. Так начались Войны Огров Эры Мечтаний.

Эадамм увел свой народ в глухие места, откуда люди в течение шести лет совершали набеги на цивилизацию огров. В конце концов, тем удалось пленить вождя повстанцев. Они подрезали ему сухожилия и показывали на улицах городов в течение шести дней, по дню за каждый год, в течение которого он нападал на их войска. А затем, в заполненном амфитеатре, огры протащили его вокруг зрительских мест, а потом четвертовали. Практически все зрители были рабами, которых привели сюда для того, чтобы смерть Эадамм стала предупреждением для будущих повстанцев. Но рабы не обратили внимания на это предупреждение. Они восстали, убив всех огров, которые находились в амфитеатре.

Тем временем, Игрейн и его последователи бежали в безопасное место. Они достигли острова к северу от Ансалона и назвали его своей родиной. Со временем, злые огры стали уродливыми и ужасными, так как их внешний вид стал соответствовать развращенности их сердец. Их разум и магия так же исчезли. Они стали глупым зверями, и только их надменность теперь свидетельствует о некогда огромной мощи народа огров.

Тем временем Ирды (как назвали себя сторонники Игрейна), оставались скрытыми от мира. Злые огры никогда не искали своих предательских сородичей. Сама Такхизис охотилась за ними, разгневанная тем, что они предали её, отказавшись от служения Темной Королеве. Даже люди, которые были освобождены Игрейном, забыли его роль в их освобождении. Люди назвали себя единственными лидерами восставших, и окрестили народ Ирдов угнетателями. Лишенные друзей и надежды, Ирды готовились к неминуемой гибели.

Мишакаль, Целительная Рука, увидела мучения народа Ирдов. Когда в одну из ночей все они заснули, целительная рука богини прикоснулась к каждому из них, даруя им силу преображаться. Она благословила Ирдов, в результате чего у тех появилась возможности принимать облик любого гуманоидного обитателя Кринна, тем самым, скрываясь от своих врагов. Этот талант не раз пригодился Ирдам, пока они окончательно не укрылись от враждебного мира.

Тем не менее, изоляция Ирдов подошла к концу. Катаклизм открыл Такхизис, где обитают восставшие против неё огры. Они собрала свои армии, и, во время Войны Копья, послала огромные силы для того, чтоб уничтожить своих бывших слуг. Ирдам, которые тысячелетиями изучали магию, удалось отбросить противника. Тем не менее, Такхизис поработила многих Ирдов, забрав их с собой на континент. Теперь оставшиеся Ирды отчаянно пытаются вступить в контакт с жителями Ансалона для того, чтобы освободить своих порабощенных сородичей.

Образ жизни

Королевская линия Ирдов не прерывалась со времен Эры Мечтаний и берет свое начало от самого Играйна. Ирда гордятся своим наследием и относятся друг к другу с уважением и почетом. Король или королева правят островом и даже самые обычные Ирды играют определенную роль при их аристократическом дворе. Это делает жителей острова счастливыми, а монархию – стабильной. Пристанища Ирдов так же просты и элегантны, как и их одежды.

Они не строят домов, а живут в спокойных и сухих пещерах во время холодгых времен года, и теплых, заросших травами долинах, летом. Они украшают эти пещеры сухими цветами, и всеми силами избегают загрязнения окружающего их мира. Ирды живут в гармонии с природой, отказываясь одевать, или есть любые продукты или материалы, полученные от животных.

Сам остров Ирдов, являющийся частью цепочки Драконьих Островов, защищен разнообразным заклятьями. Одно из заклинаний, постоянно действующее на остров, заставляет его выглядеть, подобно пространству чистой воды, расстилающемуся во все стороны. Даже Ирды не могут найти этот остров, за исключением того времени, когда Солинари находится в высоком положении. В эти моменты, родина взывает к ним, направляя их корабли в гавань. Если корабль не достигает острова до тех пор, пока Солинари не садится, он может навсегда исчезнуть в море.

Во всех вопросах истории и веры Ирды полагаются на свою мистическую книгу, *Ирданаит*. Только Ирды когда-либо видели или держали в руках эту книгу, и ни один не-Ирд даже не догадывается об её существовании. Вдобавок к *Ирданаиту*, Ирду обладают значительной устной историей.

Инструменты, технологии и оружие

Раса Ирдов не слишком полагается на технологии. Самым распространенным их оружием являются бола из вьющихся растений с заостренными камнями (Урон 1d4/1d4 и запутывание), глиняные шарики, выбрасывающие при столкновении с твердой поверхностью ядовитые шипы (Урон 1d2; спас-бросок против яда или 1d4 единиц ядовитого урона), и порошковые бомбы, создаваемые из пустых яиц (сонные бомбы: спас-бросок против яда или наступление сна; парализующие бомбы: спас-бросок против парализации или наступление паралича на 2d4 раунда; ослепляющие бомбы: спас-бросок против яда или наступление слепоты на 2d4 раунда).

Тем не менее, Ирды используют это оружие только в самых критических случаях. Они предпочитают полагаться на свои врожденные способности к изменению облика и магические знания. Их магические познания остаются несравненными, так как даже знания, скрывающиеся в Башнях Высшего Волшебства, нельзя сравнивать с познаниями Ирдов. Ирды природно владеют магией; большинство представителей этого народа становится мультиклассовыми магами. Они считают магию лучшим из средств, для решения любых проблем.

Игровые примечания

Хотя Ирды являются прекрасными, грациозными и поразительными, у них довольно слабые тела, в результате чего они плохо переносят различные потрясения. Они утратили большую часть дикой мощи огров, которая являлась неотъемлемой частью их Зла. Таким образом, персонажи-Ирды получают отрицательный модификатор -3 к Телосложению, но при этом показатели их Ловкости, Интеллекта и Харизмы увеличиваются на 1 пункт.

Требования к атрибутам Ирда

Атрибут	**Минимум/максимум**

Сила	12/18
Ловкость	8/19
Телосложение	12/25
Интеллект	5/19
Мудрость	10/18
Харизма	5/19

Особые способности

Изменение облика: После нескольких лет обучения, Ирды могут научиться принимать различные облики. Они могут изменять свой рост на 2 фута в любом направлении и принимать облик любой гуманоидной расы. Им лучше всего удается маскироваться под эльфов, полуэльфов и людей.

Тем не менее, изменение облика требует определенной практики и часто временно изнуряет Ирда. Изменяющий облик обычно выбирает какую-то одну форму, в которую он может переходить с минимальной затратой сил. При этом он может использовать и другие облики, но только в самых напряженных обстоятельствах.

Хотя Ирда могут принять привычный им облик в течение 1 раунда, они должны отдыхать в течение 5 раундов (5 минут) перед принятием новой формы. В течение двух раундов после преображения, Ирд получает отрицательный модификатор -2 ко всем броскам, так как он привыкает ко всем особенностям своего нового облика. В случае принятия незнакомой им формы, Ирда должны отдыхать в течение 1d6+6 раундов, получая после этого отрицательный модификатор -2 ко всем своим броскам на 4 раунда. Тело Ирда не может быть рассеянным с помощью магии: оно является плотным, и получает урон так же, как и обычная плоть.

Магия: Из-за близких отношений этого народа с магией, заклинатели Ирда получают одно дополнительное заклинание самого высокого уровня, который доступен им в данный момент. Это дополнительное заклинание относится только к самому высокому на данный момент магу уровню: оно не действует в отношении ставших более низкими с ростом уровня волшебника-Ирда уровней заклинаний.

Классы персонажей Ансалона

Когда боги даровали жизнь звездам – искрам из кузницы Реоркса – они так же определили судьбу этих новых существ. Некоторые из них были рождены для того, чтобы стать воинами, подобно богу воины Кири-Джолиту. Другим суждено было стать волшебниками, следующими путями Солинари, Нуитари и Лунитари. Но были и другие, которые становились жрецами, подобно Маджере или же вставали на путь Бранчала и становились плутами. Ниже приведены описания всех этих классов.

Обзор классов персонажей

Следующий текст представляет собой краткое описание классов персонажей Кринна. За этим кратким описанием следует перечень возможных комбинаций рас и классов и описание каждого из основных классов персонажей.

Воины

Воину изучают и овладевают искусством битвы. Некоторые сражаются ради чести, другие дерутся ради своих богов, а третьи делают это ради денег.

Бойцы: Эти воины специализируются на использовании оружия и доспехов. Они обычно занимаются продажей своих мечей, выступая в качестве наемников.

Паладины: Паладины являются священными воинами, которые служат делу добра. Они поклоняются Добрым богам, исправляют несправедливости окружающего их мира и наказывают преступников.

Рейнджеры: Рейнджеры являются мастерами выживания в глухих местах и путешествий по дикой местности. Они оберегают тех, кто живет за пределами городов, и путешествуют по просторам Ансалона. Большая часть рейнджеров-людей происходит из Нордмаара и равнин, окружающих Тарсис и Абанасинию. Эльфийские рейнджеры странствуют по Сильванести и Квалинести.

Соламнийские Рыцари: Соламнийские Рыцари сражаются во имя чести и справедливости. Они следуют строгому кодексу чести, который именуется Кодексом и Мерой, и ради которого они готовы пожертвовать своими жизнями. Три отдельных ордена формируют Соламнийское Рыцарство: Рыцари Короны, Рыцари Меча и Рыцари Розы.

Варвары: Эти дикари очень близки с природой. Устрашающие воины, варвары Ансалона происходят из северных пределов Эргота и пустошей Кхура.

Всадники: Эти доблестные воины верно служат какому-то одному владыке. Они известны своим искусством верховой езды и непревзойденным воинским мастерством. Всадники могут становиться Соламнийскими Рыцарями.

Моряки: Моряки являются мореходами и пиратами соленых морей. Вдобавок к морским навыкам и некоторым воровским способностям, моряки обладают доблестью настоящих воинов.

Волшебники

Волшебники практикуют искусство волшебства. Они избегают физических поединков, полагаясь на атакующие и защитные заклинания.

Волшебники Высокого Волшебства: Эти волшебники формируют три магических ордена Кринна. Волшебники Белых Одежд используют светлую магию, Алых Одежд – нейтральную, а Черных Одежд – темную. Эти Ордена Высокого Волшебства сотрудничают для того, чтобы контролировать всю магию Кринна.

Маги (Ренегаты): Волшебники, отказывающиеся присоединиться к Орденам Высокого Волшебства, именуются магами среди обычных людей, и ренегатами среди волшебников

Высоких Орденов. Волшебники выслеживают ренегатов и предлагают им присоединиться к Ордену или умереть. Ренегаты могут быть волшебниками-специалистами.

Жрецы

Жрецы посвящают свои жизни поклонению и служению богам, независимо от того, являются ли они Добрыми, Злыми или Нейтральными, а так же существуют ли они на самом деле или являются выдуманными.

Священные Ордена Звезд: Жрецы, которые поклоняются одному из истинных богов Кринна – Доброму, Нейтральному или Злому – принадлежат к Священному Ордену Звезд этого божества. Бог дарует им заклинания, благословения и силы, связанные с его сферами влияния. В каждой из трех семей находится по шесть богов (не считая богов магии); всего выходит 18 богов и 18 священных орденов.

Языческие Жрецы: Жрец-язычник поклоняется выдуманному богу или божеству, которое не существует на Кринне. Друиды из других миров так же считаются язычниками, так как им ничего неизвестно о богах природы Кринна – Чизлев и Хаббакуке. Языческие жрецы являются странствующими мудрецами, которые не обладают божественными силами.

Плуты

Плуты живут на границе общества. Они живут так, что окружающие их люди называют плутов нарушителями закона, или, как минимум, хмурят брови при одном упоминании их имен. Большая часть воров является мастерами на все руки, хотя при этом их нельзя назвать особенно преуспевающими ни в одном из них.

Воры: Воры крадут все и у всех, хотя обычно они достаточно верны своим друзьям. Хотя некоторые миры признают воровство неотъемлемой особенностью своей жизни, большая часть земель Ансалона осуждает и сурово наказывает воров. Если на Ансалоне существуют воровские гильдии, то они находятся вне закона и яростно преследуются силами закона.

Барды: Барды являются странствующими менестрелями, обладающими незначительными воровскими способностями. Они рассказывают и собирают истории и песни, многие из которых связаны с Войной Копья.

Карманники: Карманники являются плутами народа кендеров. Они воруют не из жадности, а из ненасытного любопытства. Карманники всегда предпочитают красивые и интересные вещи – полезным или ценным. Они иногда оставляют что-то вместо позаимствованных вещей.

Мошенники/Фокусники: Эти плуты обладают исключительной ловкостью рук и весьма умело проворачивают всевозможные аферы.

Обычные классы

К обычным классам принадлежат те персонажи, которые не вписывают в четыре основных группы классов.

Механики: Механики являются гномами, которые любят разрабатывать и конструировать машины. Каждый механик принадлежит к определенной гильдии, которая специализируется на отдельной ветви технологии.

Большая часть других разумных рас не способна оценить эти технологии. Очень часто производительность гномов заметно превышает их умение, что приводит к созданию сложных, но бесполезных машин.

Обыватели: Большая часть населения Ансалона избегает опасной жизни приключенцев. Тем не менее, некоторые обыватели вынуждены принимать участие в приключениях, а то и войнах. Обыватели обычно являются фермерами или умелыми ремесленниками, подобными кузнецам, хозяевам гостиниц и гербалистам.

Комбинация Класс/Раса

Некоторые расы are предрасположены к выполнению определенных задач: гномы любят мастерить, а кендеры любят заимствовать различные штучки. Из этого вытекает и то, что определенные расы не обладают интересом или талантом к определенным задачам: гномы не любят что-то заимствовать, а кендеры не любят что-то мастерить. Таблица, приведенная ниже, описывает классы персонажей, доступные отдельным расам и максимальный уровень опыта, доступный представителю данной расы в этом классе. Если в разделе расы не указан какой-то класс, то он недоступен представителям данной расы. Эти ограничения модифицируют классы персонажей Кринна для правил Второй Редакции AD&D.

Классы Неигровых Персонажей

Мастера могут свободно создавать комбинации рас и классов неигровых персонажей, нарушающие основные правила. Тем не менее, им не следует забывать о здравом смысле. Если игроки сталкиваются с кендером, который принадлежит к Соламнийским Рыцарям, Мастеру следует подобрать очень хорошее объяснение этому.

Описания классов

Следующие разделы описывают основные классы персонажей Кринна, которые были упомянуты в предыдущем обзоре.

Расовая группа	**Класс персонажа**	**Подкласс**	**Ограничение уровня**
Дворфы Холмов	Воин	Боец	Нет
		Варвар	Нет
		Рейнджер	8
Дворфы Гор	Жрец	Священные Ордена	10
	Плут	Вор	13
	Воин	Боец	Нет
		Всадник	15
Овражные Дворфы	Жрец	Священные Ордена	10
	Плут	Вор	9
	Воин	Боец	6
		Варвар	7

Эльфы, Димернести	Воин	Боец	16*
		Всадник	10*
	Волшебник	Высокий Чародей	10*
	Жрец	Священные Ордена	Нет
Эльфы, Кагонести	Воин	Боец	12
		Варвар	12
		Рейнджер	15
	Жрец	Священные Ордена	12
	Плут	Вор	12
		Бард	7
Эльфы, Квалинести	Воин	Боец	14
		Рейнджер	Нет
	Волшебник	Высокий Чародей	Нет
		Маг (Ренегат)	11
	Жрец	Священные Ордена	Нет
	Плут	Вор	12
		Бард	Нет
Эльфы, Сильванести	Воин	Боец	12
		Паладин	12
		Рейнджер	Нет
	Волшебник	Высокий Чародей	Нет
	Жрец	Священные Ордена	Нет
	Плут	Бард	Нет
Гномы	Воин	Боец	11
	Волшебник	Иллюзионист	15
	Жрец	Священные Ордена	9
	Плут	Вор	13
	Обычный	Механик	Нет
Полуэльфы	Воин	Боец	14
		Соламнийский Рыцарь	10
		Моряк	10
		Рейнджер	16
	Волшебник	Высокий Чародей	10
		Маг (Ренегат)	12
	Жрец	Священные Ордена	14
		Жрец (язычник)	14
		Друид (язычник)	9
	Плут	Вор	12
		Бард	Нет
Ирды (Высшие Огры)	Воин	Боец	Нет
		Всадник	Нет
		Моряк	Нет
		Паладин	Нет
	Волшебник	Высокий Чародей	Нет
	Жрец	Священные Ордена	Нет
	Плут	Вор	Нет
Кендеры	Воин	Боец	9

		Варвар	10
		Рейнджер	9
	Жрец	Жрец (язычник)	8
		Друид (язычник)	8
	Плут	Вор	15
		Бард	6
		Карманник	Нет
Минотавры	Воин	Боец	Нет
		Варвар	Нет
		Моряк	Нет
	Волшебник	Высокий Чародей	14
	Жрец	Священные Ордена	10

Число перед * является максимальным доступным им на земле уровнем; Димернести не получают каких-либо ограничений находясь в море. Если действительный уровень Димернести превышает данное число, то на поверхности суши их хит-поинты, спас-броски, броски атаки и уровни опускаются до указанного числа. Все эти показатели восстанавливаются сразу же после того, как Димернести возвращаются в воду.

Классы воинов

Персонажи Ансалона способны отыгрывать представителей классических воинских классов AD&D: паладинов, рейнджеров и бойцов. Уникальные классы воинов Ансалона упомянуты далее.

Соламнийские Рыцари

Перед Катаклизмом, Рыцари Соламнии были величайшим рыцарским орденом на всем Ансалоне. В период между Катаклизмом и Войной Копья народ начал презирать, оскорблять и всячески насмехаться над рыцарством за их неспособность или нежелание сражаться. После Войны Копья, Соламнийские Рыцари восстановили свое положение. Они попытались пересмотреть свой кодекс чести и приспособить его к реалиям нового Ансалона.

Происхождение и История

Соламнийское Рыцарство появилось в Эру Света, примерно за три тысячи лет до Войны Копья. Рыцарство возникло на обломках разлагающейся Эрготской Империи.

Начало Восстания: Командир Эрготской Дворцовой Стражи, Винас Соламнус, был послан из столицы империи, города Далтигота, на подавление восстания, вспыхнувшего на северо-востоке. Прибыв на место, Винас понял, что восстание справедливо и оправданно: народ восстал против непосильных налогов и тиранических законов, установленных империей.

Соламнус построил свои легионы и в страстной речи, ныне потерянной для истории, описал солдатам зверства империи и объявил о своих планах стать на сторону восставшего народа. Кроме того, он разрешил любому солдату, верному Эрготской Империи, покинуть войско и без всяких помех возвратиться в столицу. Но большинство воинов, движимые сочувствием к бедственному положению простого народа и рискуя быть отправленными в изгнание или даже казненными, все же решили остаться. Посреди лютой зимы, Соламнус собрал своих

рыцарей и присоединившиеся к нему дружины приграничной знати и начал серию смелых походов, которые были названы Войной Замерзших Слез. Армия восставших, руководимая Винасом Соламнусом, сумела оттеснить легионы Империи к самым вратам Далтигота. Винас осадил столицу и провел большое количество вылазок внутрь города. В течение двух месяцев город пал – восстание, вспыхнувшее среди горожан, вынудило Императора просить о мире. Таким образом, не армия, но простой народ принес независимость в земли северо-восточного Эргота. Люди, от Хило до Халькистовых Гор, избрали Соламнуса своим Королем, и в его честь назвали свою страну Соламнией. И хотя молодая нация не обрела великого могущества в течение этой Эры, имя Соламнуса навсегда стало синонимом честности, чистоты и решительности.

Миссия Чести: В 2225г. до Катаклизма правители Северных Пределов обратились к Соламнусу с просьбой о помощи. Они также недавно освободились от эрготской тирании и хотели объединиться с Соламнией. Хотя Винасу предложение соседей было по душе, он понимал, что это невозможно: цели, идеалы и обычаи двух народов были очень разными или даже в чем-то противоречили друг другу. Поэтому, для того чтобы найти ответы на мучавшие его вопросы, Король Соламнус решил отправиться в Праведное Странствие, позже названное Миссией Чести. Свои обязанности он возложил на самых доверенных своих заместителей и отправился в странствие по диким землям.

Из апокрифических историй мы узнаем, что Темная Королева Такхизис организовала несколько тайных заговоров, чтобы в отсутствие короля разрушить Соламнию изнутри. К счастью, заместители Винаса, хорошо обученные своим королем и командиром, сумели раскрыть и уничтожить все эти заговоры.

Тем временем, после многих недель путешествия по лесам и болотам, Соламнус приплыл на остров Санкрист. Несмотря на пронзительный ветер и непроходимые заросли, он углубился в чащобу. Через некоторое время, он нашел поляну, посреди которой лежала огромная глыба из черного гранита. Здесь он остановился, начал поститься и возносить молитвы Богам Добра и Света. Через несколько дней, боги Паладайн, Кири-Джолит и Хаббакук явились к нему. Они научили Винаса, как создать рыцарство, которое будет существовать в течение очень многих поколений. По их наущению должны были быть созданы три отдельных ордена, каждый вдохновляемый высокими идеалами одного из трех богов. Эти рыцари были обязаны объединить Соламнию с остальными северными землями и разнести по миру идеи добра и справедливости, открытые Соламнусу.

Как говорят некоторые легенды, вскоре после этого Винасу было видение, предрекавшее будущее падение рыцарства. Согласно другим легендам, Паладайн уверил Соламнуса, что рыцарство будет подниматься из праха так часто, как мир будет в нем нуждаться. Некоторые легенды также уверяют, что каждый из трех богов раскрыл Соламнусу великие тайны мудрости, и записал эти секреты на трех скрижалях из черного гранита. Однако скрижали мудрости со временем разошлись по континенту и были потеряны.

Все легенды сходятся на том, что камень, рядом с которым молился Соламнус, был превращен богами в колонну из белого кристалла. Эта колонна освятила и благословила поляну, одновременно скрепив договор, по которому боги обязывались хранить и присматривать за рыцарскими орденами. По возвращению, Соламнус основал три ордена Соламнийских Рыцарей: Орден Короны, Орден Меча и Орден Розы.

Рыцари Легенд: Кроме Винаса, который сам стал одним из наиболее знаменитых Соламнийских Рыцарей, два его современника также стали легендами: ими были Бедал Светлый Меч и Хума Губитель Драконов. Бедал Светлый Меч в одиночку удерживал проход в Соламнию против орд пустынных кочевников. Его клинок, называющийся "Светлым Мечом" был выкован дворфийскими кузнецами, и, несмотря на частое использование, никогда не ржавел и не тупился. Точное местонахождение усыпальницы Бедала, находящейся где-то по южную сторону Халакистовых гор, ныне неизвестно. Легенда утверждает, что когда в Соламнии наступят темные времена, Бедал вернется и поможет своей отчизне.

Единственным Соламнийским рыцарем, по мужеству и заслугам, превзошедшим даже самого Винаса Соламнуса, является Хума, которого называли Губителем Драконов. Он возглавлял отряд героев, победивших злых драконов и вытеснивших их из Соламнии. Самым главным союзником Хумы в этой войне была серебряная драконица, чья любовь к рыцарю (в человеческом облике) закончилась весьма трагически. Во время битвы с Такхизис, Хума получил смертельную рану. Некоторые считают, что он умер мгновенно, другие говорят, что смерть его была медленной и мучительной; скорбящие боги в память о нем вызвали в тот день грозу, бушевавшую по всему Ансалону. И по сей день многие соламнийцы считают грозу знаком траура богов по павшему Хуме.

Хума был со всеми почестями погребен в усыпальнице, сделанной в форме серебряной драконицы. Многие из тех, кто стремился стать рыцарем, посещали это место. По мере того, как мир менялся, становясь все темнее и темнее, путь к усыпальнице стал опасен и зарос травой. Вскоре народ даже стал задаваться вопросом: а существовал ли Хума на самом деле, или был всего лишь легендой? Постепенно местонахождение усыпальницы древнего героя стерлось из памяти живущих.

Во время Войны Копья группа героев обнаружила могилу Хумы, Они также нашли особый металл, пригодный для создания Драконьих Копий. Желая узнать правду, герои открыли усыпальницу, но она была пуста. Возможно, Боги Добра забрали тело Хумы на небо? А может злые драконы или даже сама Такхизис выкрали останки древнего героя? В оригинальной легенде рассказанной эльфийским бардом Квевалином Сотом ныне слишком много пробелов чтобы дать ответы на эти вопросы. И даже обнаружение усыпальницы Хумы нисколько не прояснило ситуацию.

Катаклизм и рыцарство: Маниакальное стремление Истарского Короля-Жреца к абсолютному искоренению Зла начало быстро разрушать саму основу мира – равновесие между Добрыми, Нейтральными и Злыми силами. Кринн оказался на грани полного уничтожения. Возможно, это звучит парадоксально, но боги могли остановить уничтожение мира, только применив столь же разрушительную силу. И они сбросили на Истар огненную гору. Последовавшие за этим разрушения полностью изменили лик Ансалона и уничтожили его великие цивилизации.

Соламния, избежавшая худшего, была опустошена злыми созданиями, которые, появившись из-под земли, заполонили поверхность. Много рыцарей погибло, сражаясь с этими гнусными тварями. Такие нападения продолжались многие годы, и вера людей в Соламнийских Рыцарей сначала просто уменьшилась, а потом и совсем иссякла. Поползли слухи о том, что рыцари заранее знали о Катаклизме, но не захотели его предотвратить. И в этих слухах было зерно правды.

Лорд Сот: Лорд Сот, Рыцарь Розы и хозяин Даргаардского Замка, знал о грядущей катастрофе, но не стал ее предотвращать. Падение этого безупречного, в прошлом, рыцаря началось с того, что он влюбился в юную эльфийку – ученицу Короля-Жреца. Нарушив свои рыцарские обеты и клятвы супружеской верности, Сот соблазнил эльфийку и привез ее, беременную, в свой замок. Затем он убил свою, страдавшую бесплодием, человеческую жену и заявил, что она умерла по естественным причинам. Сот объявил эльфийскую женщину своей законной женой, а ребенок-полуэльф, который у них родился, стал его законным наследником.

Вскоре эльфийка узнала о преступлениях Сота и стала молиться о том, что бы он смог как-то исправить содеянное. В ответ на ее молитвы, боги поведали ей о надвигающемся Катаклизме. Он мог быть предотвращен, только в том случае, если Лорд Сот отправится в Истар и пожертвует собой ради того чтобы остановить Короля-Жреца. Сот, желающий восстановить свою честь, пусть даже и ценой собственной жизни, вместе с верными ему рыцарями отправился в дорогу. На дороге в Истар, Сот встретился с отрядом эльфийских жриц, которые пригрозили раскрыть всем правду о его супружеской неверности и убийстве. Также они заявили, что его эльфийская жена изменяет ему, пока его нет дома.

Больше не надеясь сохранить свои проступки в тайне и взбешенный мнимой неверностью своей супруги, Сот свернул с пути и поскакал обратно. И Огненная Гора пала на Кринн. Сот возвратился в Даргаардский Замок как раз в тот момент, когда его жена и ребенок погибали в огне. Но он не стал спасать их. Вместо этого он взошел на свой пылающий трон и остался на нем. Трон превратился в его погребальный костер. Огонь уничтожил невинных – эльфийку и ее сына, но только изменил виновного. Сот стал рыцарем смерти, его последователи, сгоревшие вместе с ним, превратились в воинов-скелетов, а коварные эльфийские жрицы стали баньши, которые были обречены вечно окружать его трон и своим плачем напоминать Соту о его грехах. Эти нечестивые дела легли черным пятном на светлое имя рыцарства, как раз в тот момент, когда рыцари были больше всего необходимы. Вскоре Кодекс и Мера были публично осмеяны. Мир захлестнула волна хаоса и насилия. Рыцарей вероломно убивали, их замки и дома разрушали, а их родных казнили или отправляли в изгнание.

Века героизма сменились годами затаенной ненависти, а Соламнийские Рыцари исчезли из виду. Одни из них оставили путь Чести и стали простыми рабочими или ремесленниками. Другие, под вымышленными именами, странствовали по стране и продолжались сражаться со злом. И, наконец, те, кто не желал работать в тайне, покинули Соламнию и поселились на Санкристе. И по сей день поселение рыцарей на этом острове процветает.

Организация Рыцарства.

Древняя организация Соламнийских Рыцарей за свою 2,500-летнюю историю претерпела несколько глубоких изменений. Самое сильное потрясение произошло после Катаклизма, когда многие из рыцарских кругов либо уменьшились, либо исчезли совсем, а также когда Великий Круг, самый старейший из созданных, переехал из Вингаардского Замка на Поляну Белокамня, что на острове Санкрист.

За 2225 лет до Катаклизма, организацией Соламнийских Рыцарей управляли Великий Магистр (т.е. Повелитель Рыцарей) и три Верховных Рыцаря. Однако со времени Катаклизма, место Великого Магистра все еще остается вакантным. Для того чтобы кто-то мог занять эту должность, необходимо решение Великого Рыцарского Круга. А правила его проведения требуют, чтобы как минимум три четверти ранее основанных кругов прислали на

голосование по два своих представителя. Как это не печально, но на настоящий момент осталось только 63 рыцарских круга – чего недостаточно для кворума. Однако рыцарство возрождается на континенте и постепенно начинает восстанавливать свои ряды. Так что, возможно, скоро уже можно будет избрать новый правящий совет.

На пост Великого Магистра может претендовать один из Верховных Рыцарей – Верховный Воин, Верховный Жрец или Верховный Судья. Единожды избранный, Повелитель Рыцарей остается на своем посту пожизненно, если только не будет признан виновным в каком-либо преступлении или нарушении чести единогласным решением Верховных Рыцарей.

Повелитель Рыцарей командует Верховными Рыцарями, а те в свою очередь управляют соответствующими рыцарскими орденами. Все три Верховных Рыцаря вместе с Великим Магистром обязательно должны присутствовать на Рыцарском Совете, на котором принимаются все важнейшие решения касающиеся рыцарства. Верховный Воин управляет Орденом Короны, Верховный Жрец – Орденом Меча, а Верховный Судья – Орденом Розы. Каждый орден избирает своего главу независимо от других, путем выдвижения и выборов. Кроме того, каждый орден включает в свой состав большое количество географических рыцарских кругов.

Беды, обрушившиеся на рыцарство после Катаклизма, заставили многие круги уйти в подполье. Такие подпольные организации существуют по всему Ансалону – в городах и поселках, где рыцарей презирают, не доверяют или даже объявляют вне закона. В Тарсисе, Нордмааре, или любом другом оккупированном драконьими армиями городе, есть такие подполья. Несмотря на то, что большинство рыцарей не любит работать в тайне, они терпят это ради Кодекса и Меры. Некоторые из них поддерживают связь с Великим Кругом на Санкристе, однако большинство существует в условиях изоляции. Все подобные организации хранят верность Кодексу и Мере, сражаются со Злом и оказывают помощь тем, кому она действительно необходима. Каждый день тайные круги принимают обеты новопосвященных Рыцарей Соламнии, и каждый день они становятся все многочисленнее и сильнее.

В других же городах рыцарям всегда рады – их жителям известен героизм Соламнийцев, проявленный во время Войны Копья. В таких городах рыцарские круги существуют открыто, и их не трудно найти. На Санкристе и в других городах Соламнии существует большое количество открытых кругов.

Девиз и Законы

В течение 15 веков рыцари жили в соответствии с двумя основными системами правил, которые называются Кодекс и Мера (Oath and Measure). Кодекс звучит так: “Эст Суларус От Митас”, что означает “Моя Честь есть Моя Жизнь”. Мера же состоит из многотомного свода законов, определяющих значение понятия чести. Полная расшифровка Меры содержится в трудах Винаса Соламнуса и его последователей – библиотеке из 37 увесистых томов.

Следование духу этих законов и есть главная цель рыцарства. Во время Войны Копья, Соламнийские Рыцари забыли о духе Меры, вместо этого цепляясь за бездушную букву закона. Лишь пройдя многие испытания и заплатив великую цену, рыцари осознали, что честь находится не на страницах запыленных книг, но в сердце каждого рыцаря. Это осознание и является ключом к светлому будущему Рыцарей Соламнии. Далее приведен краткий свод Меры для каждого из рыцарских орденов.

Мера Рыцарей Короны

Верность и послушание – вот главные идеи, которым должны следовать Рыцари Ордена Короны. Верность заключается в беспрекословном следовании делу Высших Светлых Сил. Рыцари Короны рассматривают Верность, как справедливое и добровольное служение. Орден Короны хранит верность Хаббакуку – богу, основавшему этот орден, а также тем, кто страдает под напором зла и тем правителям, которых Рыцарский Совет объявил достойными верности и защиты. Только те правители, которые следуют принципам Добра, могут быть достойны – политика никак не влияет на это решение. Перечень утвержденных правителей называется Списком Верности.

Послушание является практическим проявлением верности. Рыцари Короны должны повиноваться тем, кто указан в Списке Верности.

Особые обязанности Рыцарей Короны включают выплату десятины, помощь другому рыцарю, если он в ней нуждается, и служба тем народам, которые указаны в Списке Верности.

Мера Рыцарей Меча

Рыцари Меча выступают в качестве воинов Богов Добра, самой своей жизнью утверждая высочайшие идеалы героизма и смелости. Героизм – это самоотверженное сражение за дело Добра. Героические деяния включают в себя оказание помощи слабым, бедным, оклеветанным и порабощенным, а также попавшим в беду собратьям-рыцарям.

Смелость трактуется, как готовность с честью погибнуть, сражаясь за дело Добра. Смелые деяния включают в себя бесстрашие при встрече со злом, защиту чести ордена и всего рыцарства, защиту чести собрата-рыцаря, а также защиту беззащитных и слабых.

Рыцари Ордена Меча должны отказаться от всего своего личного богатства в пользу рыцарской казны (за исключением того, что необходимо для покрытия самых необходимых личных расходов), каждый день молиться Кири-Джолиту и другим Светлым Богам, яростно сражаться со злыми противниками в бою (никогда не отступать, какой бы не была сила врага), защищать слабых и беззащитных и никогда не использовать свои рыцарские способности на неправедные дела.

Мера Рыцарей Розы

Орден Розы открывает перед рыцарем путь чести, ведомой мудростью и справедливостью. Честь – это верность своей клятве защищать Дело Добра. Благородные дела включают в себя самопожертвование собой ради других, отказ сдаваться или вступать в сговор со злым врагом, защиту рыцарства даже ценой собственной жизни, защиту жизней собратьев-рыцарей, а также верность Кодексу во всем. Справедливость – это сердце Меры и душа Рыцаря Розы: воздавай любому, будь то существо, человек или бог, по его заслугам. Справедливые дела включают в себя помощь тем, кто не так удачлив, пожертвование всего своего богатства в рыцарскую казну (за исключением того, что требуется для покрытия личных расходов и затрат на содержание подвластного рыцарю хозяйства), служение Паладайну и другим богам Добра, смелая борьба со всякой несправедливостью, а также

несение ответственности за то, чтобы ни одна жизнь не была потеряна или пожертвована напрасно.

Мудрость заключается в разумном применении своих способностей и средств, сохранении чести и утверждении справедливости.

Становление Соламнийского Рыцаря

Становление Рыцаря Короны: Все желающие вступить в ряды Соламнийских Рыцарей, независимо от ордена, к которому они в дальнейшем хотят присоединиться, вначале должны стать оруженосцами Рыцарей Короны.

За кандидата в Соламнийские Рыцари обязательно должен поручиться какой-нибудь известный рыцарь (как минимум 5-го уровня). К тому же, поручитель должен быть в хороших отношениях со всеми тремя орденами. После того, как кандидаты будут представлены Рыцарскому Совету, они приносят клятву верности чести и идеалам рыцарства, а также Ордену Короны и его делу. И если присутствующие на Совете рыцари единодушно согласны и не имеют вопросов касательно чести кандидатов – все они принимаются в рыцарство как Оруженосцы Короны. Вопрос о принятии тех, чье доброе имя находится под сомнением, рассматривается отдельно, уже после того, как другие кандидаты принесут клятву. Если вопрос о чести разрешается в пользу кандидата, то он, как и все другие, приносит клятву. Если нет – кандидата отпускают до тех пор, пока вопрос о его чести не будет разрешен.

Из-за того, что путь этого ордена самый легкий, Рыцари Короны развиваются быстрее, чем рыцари других орденов. Правда они обладают и меньшим числом способностей, так как сила приходит через дисциплину.

Становление Рыцаря Меча: По завершению своей службы в качестве Оруженосца Короны (т.е. получения опыта достаточного для перехода на 3-ий уровень), рыцарь может либо остаться в этом ордене, либо попытаться перейти в Орден Меча. Те же рыцари, которые желают стать Рыцарями Розы, вначале должны отслужить некоторое время в Ордене Меча.

Претендент должен найти известного Рыцаря Меча (как минимум 7-го уровня), которому он мог бы передать свое прошение о принятии его в орден.

Кроме того, любой кандидат в Орден Меча должен выполнить задание, способствующее делу ордена. Задание должно обладать такой целью, достижение которой подтвердило или как-то доказало рыцарскую честь и добродетель испытуемого. Задание должно включать 30-дневное и 500-мильное путешествие, возвращение чего-то, что было утрачено, сражение со злым и равным по силе (равный уровень или HD) противником, а также три испытания на мудрость, одно на благородство и одно на сострадание.

После выполнения задания, рыцарь должен предстать перед Рыцарским Советом, рассказать о своем путешествии и представить должные доказательства. Если возглавляющий заседание Верховный Жрец (Рыцарь Меча 11-го уровня) найдет историю и выполненное дело приемлемыми, кандидат приносит Клятву и принимается в орден.

Если Верховный Жрец по тем или иным причинам отсутствует на заседании, председательствовать может какой-нибудь другой высокопоставленный Рыцарь Меча (9-го

или более высокого уровня). В противном случае рассмотрение дела откладывают до тех пор, пока не будут соблюдены все условия для созыва легитимного Совета.

Рыцари Меча поклоняются Истинным Богам, а также изучают святые писания и прочие жреческие дисциплины. Через эти дисциплины Боги даруют им способности к волшебному исцелению, а также к ограниченному предсказанию и предвидению. До Катаклизма, эти способности делали членов ордена желанными гостями в разоренных войною городах. Ныне подобные способности часто считаются колдовством и наказываются смертью.

Рыцари Меча получают свои заклинания, проводя определенный святой день в посту и молитве. Когда рыцарь присоединяется к ордену, он выбирает для себя святой день, предназначенный для богослужений и медитации. В своих молитвах рыцарь просит у своего бога, чтобы тот даровал ему волшебные способности на следующую неделю. Как и в случае с обычными священниками, заклинания остаются с рыцарем до тех пор, пока он их не применит. После того как заклятия были использованы, рыцарь может восстановить их только в специально предназначенный для этого святой день.

В течение этого святого дня рыцарь не должен сражаться, получать деньги, или проявлять грубость с кем бы то ни было. Кроме того, он может путешествовать только в полной тишине, а так же должен провести три часа в уединении и медитации. Книги Меры утверждают, что пока рыцарь сохраняет верность Кодексу и Мере, а также своему Ордену – ни одна тварь не посмеет напасть на Рыцаря Меча в течение этого дня. Те же, кто нарушил свои обеты, имеют двойной шанс на столкновение со злом в этот день; если, конечно же, рыцарь не покается и не искупит свою вину, выполнив какую-нибудь службу для храма своего Бога.

Становление Рыцаря Розы: Когда начальная тренировка Рыцаря Меча подходит к концу (т.е. его опыта достаточно для перехода на 4-ый уровень), он может либо остаться Рыцарем Меча, либо попытаться перейти в Орден Розы. Проситель должен предстать перед Рыцарским Советом Ордена Розы, проводимым под председательством высокопоставленного Рыцаря Розы (как минимум 9-го уровня).

Чтобы присоединиться к ордену, соискатель должен предстать на Совете перед возглавляющим его Верховным Судьей. Здесь рыцарь должен поведать о своей родословной и истории своего рода, равно как и о своих благородных делах и заслугах. После этого, Совет удаляется на закрытое заседание, на котором решается принять или отвергнуть прошение.

До Катаклизма, только Рыцари Меча королевской крови могли становиться Рыцарями Розы. Мудрецы, правда, утверждают, что это ограничение возникло значительно позже эпохи Винаса Соламнуса. Теперь, во времена, следующие за Катаклизмом, ни родословная, ни линия крови уже не играют никакой роли, и этому есть много причин. Катаклизм уничтожил записи и спутал родословные – браки между знатью и простым людом смешали линии крови, поэтому для рыцарства честь и храбрость сейчас более важны, чем королевская кровь.

Кандидат прошедший эти испытания, должен доказать свою верность ордену и его делу исполнив назначенную ему миссию. Миссия должна состоять из 30-дневного и 500-мильного странствия, возвращения чего-то, что было утрачено, победы над злым и более сильным противником, а так же из одного испытания на мудрость, трех на сострадание и трех на благородство. Выполнение этих заданий должно происходить при свидетелях или как-то иначе быть подтверждено. Кандидат, который сумел возвратиться и рассказать о своем

странствии, предстает перед Советом Ордена Розы. Если миссия и кандидат оказываются достойными – соискатель принимается в Рыцари Розы.

Игровая Информация для Соламнийских Рыцарей

Переход в другой Орден: Рыцарь может перейти в Орден Меча, как только он станет Рыцарем Короны 3-го уровня, а в Орден Розы – как только станет Рыцарем Меча 4-го уровня. И не забудьте, что рыцарь может обращаться с просьбой о переходе в более высокий орден в любой момент после достижения необходимого уровня. Таким образом, Рыцарь Короны может попытаться перейти в Орден Меча либо сразу по достижению 3-го уровня, либо после того как поднимется еще на несколько уровней в качестве Рыцаря Короны.

Как только рыцарь переходит в вышестоящий орден, его очки опыта обнуляются, хотя хит-поинты остаются прежними. Его THAC0 и спас-броски рассчитываются исходя из самого низшего уровня в новом ордене. Его хит-поинты не будут увеличиваться до тех пор, пока его новый уровень не превысит его уровня в ордене, из которого он ушел. Это правило отражает тот факт, что даже опытные рыцари являются новичками, когда переходят в новый орден. Поэтому любой рыцарь собирающийся перейти в другой орден, должен сделать это так быстро как это только возможно.

Если опытный воин присоединяется к рыцарству, он становится Рыцарем Короны 1-го уровня, но сохраняет свои прежние хит-поинты, THAC0, уровень и навыки без изменений (не считая небольшой модификации правил двойного класса). Однако с этого момента он больше не получает новые уровни, как воин, а вместо этого пользуется таблицей уровней опыта для Рыцарей Короны. Кроме того, хит-поинты, THAC0 и навыки такого персонажа не будут повышаться до тех пор, пока его уровень как Соламнийского Рыцаря не превысит уровня, который был достигнут им в его прошлом классе. После этого его статистики пересчитываются в соответствии с его новым уровнем. Персонаж больше не может вернуться к своему старому классу.

Одновременно в соответствующем ордене может быть только один Верховный Воин, Верховный Жрец или Верховный Судья. Все остальные рыцари, которые достигают этих или более высоких уровней сохраняют за собой титулы Лорда-Воина, Лорда-Жреца или Лорда-Судьи до тех пор, пока не будут избраны на более высокую должность.

Статистики Соламнийских Рыцарей: Рыцари Соламнии являются частью воинской группы и поэтому пользуются десятигранными кубиками для определения своих хит-поинтов. Они получают навыки, спас-броски и THAC0 из таблиц предназначенных для воинской группы.

Рыцари, которые не достаточно хорошо известны в каком-либо районе, получают отрицательный модификатор -4 к реакции со стороны местных неигровых персонажей.

Оружейные Навыки: *Требуемые*: Копье (любое), Меч (любой). *Рекомендуемые*: Все остальные копья и мечи, все оружие конного боя, пика, метательное копье.
Неоружейные Навыки: *Премия*: Верховая Езда (Наземная). *Рекомендуемые*: Дрессировка Животных, Геральдика, Лечение, Чтение/Письмо, Сражение вслепую, Выносливость.

Снаряжение: Соламнийский Рыцарь должен потратить свои начальные деньги как минимум на два предмета вооружения – одно копье и один меч.

Минимальные Значения Атрибутов Рыцаря Короны	
Сила	10
Ловкость	8
Телосложение	10
Интеллект	7
Мудрость	10

Опыт

Поуровневая Прогрессия Рыцарей Короны			
Уровень	**Единицы Опыта**	**Хит Дайс (1d10)**	**Титул**
1	10	2	Оруженосец Короны
2	2,500	3	Защитник Короны
3	5,000	4	Рыцарь Короны
4	10,000	5	Рыцарь Скипетра
5	18,500	6	Рыцарь Щита
6	37,000	7	Щит Короны
7	85,000	8	Лорд Щитов
8	140,000	9	Лорд Короны
9	220,000	10	Мастер-Воин
10	300,000	10+2	Лорд-Воин
11	600,000	10+4	Верховный Воин
12	900,000	10+6	
13	1,200,000	10+8	
14	1,500,000	10+10	
15	1,800,000	10+12	
16	2,100,000	10+14	
17	2,400,000	10+16	
18	2,700,000	10+18	
19	3,000,000	10+20	
20	3,300,000	10+22	
21	3,700,000	10+23	
22	4,100,000	10+24	
23	4,500,000	10+25	
24	5,000,000	10+26	
25	5,500,000	10+27	

Рыцарям Короны доступна оружейная специализация. Во всех остальных отношениях они считаются членами воинской группы и обладают соответствующим THAC0, спас-бросками и навыками.

Минимальные Значения Атрибутов Рыцаря Меча	
Сила	12
Ловкость	9
Телосложение	10
Интеллект	9

Мудрость	13

Поуровневая Прогрессия Рыцарей Меча			
Уровень	**Единицы Опыта**	**Хит Дайс (1d10)**	**Титул**
3	0	4	Новичок Мечей
4	12,000	5	Рыцарь Мечей
5	24,000	6	Рыцарь Клинка
6	45,000	7	Рыцарь-Жрец
7	95,000	8	Аббат Мечей
8	175,000	9	Старшина Мечей
9	350,000	10	Мастер Мечей
10	700,000	10+2	Лорд Мечей
11	1,050,000	10+4	Мастер-Жрец
12	1,400,000	10+6	Лорд-Жрец
13	1,750,000	10+8	Верховный Жрец
14	2,100,000	10+10	
15	2,450,000	10+12	
16	2,800,000	10+14	
17	3,150,000	10+16	
18	3,500,000	10+18	
19	3,900,000	10+20	
20	4,300,000	10+22	
21	4,700,000	10+24	
22	5,100,000	10+26	
23	5,500,000	10+27	
24	6,000,000	10+28	
25	6,500,000	10+29	

Особые Способности: Рыцари Меча получают способности паладина такого же уровня, а также доступ к жреческим заклинаниям.

Таблица Заклинаний Рыцаря Меча							
Уровень Рыцаря	**Круг Жреческих Заклинаний**						
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
1	–	–	–	–	–	–	–
2	–	–	–	–	–	–	–
3	–	–	–	–	–	–	–
4	–	–	–	–	–	–	–
5	–	–	–	–	–	–	–
6	1	–	–	–	–	–	–
7	2	–	–	–	–	–	–
8	2	1	–	–	–	–	–
9	3	2	–	–	–	–	–
10	4	2	–	–	–	–	–
11	5	2	–	–	–	–	–
12	5	3	1	–	–	–	–
13	6	4	1	1	–	–	–
14	7	5	1	1	1	–	–

15	8	6	2	1	1	1	–
16	9	7	3	2	2	1	1
17	9	8	3	3	2	2	1
18*	9	9	4	3	3	2	1
* Максимальное число доступных заклятий							

Рыцари Меча не получают дополнительных заклинаний за высокую Мудрость. Чтобы восстановить потраченные чары, Рыцарь Меча должен провести в молитвах и медитации четверть часа за каждый круг запоминаемого заклинания. Рыцарь не может посвящать медитации более шести часов в день.

Несмотря на то, что Паладайн является наиболее почитаемым богом этого ордена, Рыцари Меча получают свои заклинания от Кири-Джолита. Корни этого нужно искать в истоках рыцарства. Дело в том, что Кири-Джолит, бог священной войны, является вдохновителем создания Ордена Меча, и поэтому именно от него рыцари этого ордена получают свои магические способности.

Минимальные Значения Атрибутов Рыцаря Розы	
Сила	15
Ловкость	12
Телосложение	15
Интеллект	10
Мудрость	13

Поуровневая Прогрессия Рыцарей Розы			
Уровень	**Единицы Опыта**	**Хит Дайс (1d10)**	**Титул**
4	0	5	Новичок Роз
5	27,000	6	Рыцарь Слез
6	60,000	7	Рыцарь Разума
7	125,000	8	Рыцарь Сердца
8	200,000	9	Рыцарь Роз
9	425,000	10	Хранитель Роз
10	800,000	10+2	Мастер Роз
11	1,500,000	10+4	Архирыцарь
12	2,000,000	10+6	Лорд Роз
13	2,500,000	10+8	Мастер-Судья
14	3,000,000	10+10	Лорд-Судья
15	3,500,000	10+12	Верховный Судья
16	4,000,000	10+14	
17	4,500,000	10+16	
18	5,000,000	10+18	
19	5,500,000	10+20	
20	6,000,000	10+22	
21	6,500,000	10+23	
22	7,000,000	10+24	
23	7,500,000	10+25	
24	8,000,000	10+26	

25	9,000,000	10+27	

Особые Способности: Рыцари Розы абсолютно невосприимчивы к заклинаниям страха.

Варвары

Варвары являются воинами, которые живут на краю цивилизации, как географически, так и культурно. Из-за того, что они не живут спокойной городской жизнь, они, в среднем, являются самыми выносливыми бойцами. Варвары являются одним из классов воинской группы. Их THAC0, пункты опыта, спас-броски и другие показатели являются такими же, как и у обычных бойцов, если, конечно же, изменения не будут особым образом оговорены. (Смотрите главу "Жители Ансалона", где варвары рассматриваются, как раса).

Минимальные Значения Атрибутов Варвара	
Сила	10
Ловкость	8
Телосложение	12
Мудрость	8

Персонажи, которые не отвечают этим минимальным требованиям, могут принадлежать к варварскому племени, но не могут становиться представителями воинского класса варваров.

Оружейные Навыки: *Требуемые*: Боевой Топор, Полуторный Меч. *Рекомендуемые*: Лук (любой), Праща, Меч (любой), Боевой Молот.

Неоружейные Навыки: *Премия*: Выносливость. *Рекомендуемые*: Дрессировка, Приручение Животных, Ориентирование, Разведение Огня, Верховая Езда (Наземная), Чувство Погоды, Сражение Вслепую, Охота, Альпинизм, Бег, Установка Ловушек, Выживание, Чтение следов.

При желании Мастер может так же настоять на том, чтобы варвар обязательно взял навык, характерный для его племени (например, Рыболовство, Земледелие или Охота).

Снаряжение: Когда персонаж тратит свое стартовое золото, он не может покупать броню более тяжелую, чем бахтерец, юшман или бронзовые латы. В начале игры он может выбрать для покупки только то оружие, которое соответствует его племени.

Особые Преимущества: Варвары выглядят внушительно из-за поразительной силы и дикой притягательности, что дает им положительный модификатор реакции +3 в некоторых ситуациях. Всякий раз, когда Варвар выбрасывает бросок реакции 8 или меньше (учитывая положительные модификаторы Харизмы и расы), модификатор +3 вычитается из окончательного результата, улучшая реакцию на действия этого персонажа.

Особые Недостатки: К сожалению, внушительность Варвара может работать и против него самого. Всякий раз, когда Варвар выбрасывает бросок реакции 14 или больше, он получает отрицательный модификатор -3. То есть, если реакция отрицательна, она станет еще более отрицательной, чем была сначала, так как варвар выглядит устрашающе, и другой человек может слишком остро отреагировать на его внешний вид.

Богатство: Варвар получает 3d4x10 stl, но он должен потратить до начала игры все, кроме 3 или менее стальных монет.

Равнинные Варвары

Большая часть равнинных варваров Ансалона обитает в землях Абанасинии, родине значительного количества племен. Равнинные варвары так же могут обитать в любой равнинной области, которая обладает 50-мильным пространством, лишенным каких-либо селений или городов. Равнинные варвары встречаются на Ансалоне достаточно часто, и потому не обладают какими-либо особыми положительными или отрицательными чертами, отличными от базового класса Варвара. (Смотрите раздел "Варвары" в главе Жители Ансалона).

Ледяные Варвары

Ледяные варвары обитают в регионе, который называется Ледяным Пределом. Эти добрые люди сражаются с Таной, оставаясь вдали от благ и пороков цивилизации.

Особые способности: Кроме способностей, упомянутых в описании класса Варвара, ледяные варвары обладают иммунитетом ко всем атакам, основанным на холоде, подобным дыханию белого дракона или заклинанию *конуса холода*.

Ледяные варвары автоматически получают неоружейный навык Выживания (Арктического). Они начинаю игру с 1d4x10 стальными монетами. Хотя герои не могут приобретать доспехи в начале игры, каждый персонаж обладает толстым меховым покрывалом, которое дает ему Класс Защиты 5. Среди ледяных варваров особенно распространены булавы, дубинки и кинжалы.

Всадники

Хотя Соламнийским Рыцарям не покровительствует какой-либо правитель, другие рыцарские ордена Ансалона работают на какого-то владыку. Рыцари подобных орденов именуются всадниками.

Всадники принадлежат к группе воинов и, если не указано обратного, обладают всеми характеристиками других воинов. Всадники являются конными бойцами, блистательными рыцарями, лучшими из лучших. Эти могучие герои следуют строгому рыцарскому кодексу.

Минимальные Значения Атрибутов Всадника	
Сила	15
Ловкость	15
Телосложение	15
Интеллект	10
Мудрость	10

Все всадники должны обладать добрыми мировозрением и принадлежать, как минимум, к высшему классу населения Ансалона. Всадниками могут быть бойцы и паладины.

Оружейные навыки: *Требуемые*: Пика (любая), Меч (любой). *Рекомендуемые*: Все остальные пики и мечи, все оружие всадников, копье, кинжал, метательное копье.

Неоружейные навыки: *Премия*: Верховая Езда (наземная), Этикет. *Рекомендуемые*: Дрессировка, Приручение Животных, Танец, Геральдика, Игра на Музыкальных Инструментах, Чтение и Письмо, Сражение Вслепую, Выносливость.

Снаряжение: Всадник начинает свою карьеру как минимум с двумя предметами вооружения, включая одну пику и один меч, и при этом он должен приобрести самый дорогой набор доспехов, который он может себе позволить (если, конечно же, его социальный ранг позволяет ему носить доспехи – смотрите раздел в конце главы). Всадники начинают игру с ездовым животным – с легкой, средней или тяжелой боевой лошадью на выбор Мастера.

Особые Преимущества: На 1-ом уровне всадник получает положительный модификатор +1 к броскам атаки с любым копьем, навык использования которого он имеет и которое можно использовать в конном бою. Этот положительный модификатор повышается на +1 за каждые шесть новых уровней опыта

На 3-ем уровне, он получает положительный модификатор +1 к броскам атаки с одним видом меча, которым он умеет пользоваться. Этот положительный модификатор повышается на +1 за каждые шесть новых уровней опыта.

На 5-ом уровне, он получает положительный модификатор +1 к броскам атаки с булавой всадника, цепом или киркой всадника. Этот положительный модификатор повышается на +1 за каждые шесть новых уровней опыта.

Всадник обладает абсолютным иммунитетом к заклинаниям *страха*. Благодаря тому, что он настолько храбр, что вдохновляет других, во время битвы всадник фактически излучает заклинание *эмоций* в радиусе 10 метров. Это заклинание *эмоций* излучает храбрость (см. заклинание *эмоций* волшебника 4-ого уровня), но только в такой степени, чтобы побеждать *страх*, не придавая воинам неистовую ярость, которую обеспечивает заклинание волшебника. Всадники так же получают положительный модификатор +4 к спас-броску против магии, а именно в отношении заклинаний, воздействующих на разум, подобным *очарованию человека, друзьям, гипнозу, сну, раздражению, лучу слабости, панике, поручению*, *команде, очарованию человека или млекопитающего, проповеди, покрову бесстрашия и символу*.

Всадник получает положительный модификатор реакции +3 с любым представителем своей собственной культуры, за исключением преступников и персонажей со злым мировоззрением, в случае с которыми он получает отрицательный модификатор –3.

Особые Недостатки: Всадник не может атаковать противника на расстоянии, если он вместо этого может напасть на него в рукопашной схватке или сойтись с ним в поединке. В результате этого, он не может стрелять из укрытия по противнику из лука или арбалета; он так же не может колоть его пикой из-за стены щитов. В критических ситуациях, всадник может выстрелить во врага, чтобы спасти жизнь невинного человека, но только в том случае, если он не имеет никакой возможности добраться до него и вовлечь противника в ближний бой.

В бою, Всадник должен напасть на врага, который является самым большим и наиболее опасным. Если его задерживают менее сильные прислужники главного противника, всадник должен победить их как можно быстрее, чтобы добраться до "настоящего" противника.

Всадник всегда должен иметь броню самого высокого качества, которую он может позволить себе. Его цель состоит в том, чтобы получить тяжелые латы. Для него, волшебные свойства брони значат меньше, чем сам тип брони: всадник предпочтет пластинчатый доспех *кольчуге +5*.

Все всадники должны следовать очень строгому кодексу чести. Кодекс и Мера Соламнийских Рыцарей являются всего лишь одним из примеров подобной системы, хотя, безусловно, наиболее сложным и значительным на Ансалоне. Большая часть других кодексов напоминает этот и так же восхваляет идеалы чести, благородные миссии, честные поединки, уважение к равным, защиту невинных, верность лорду, презрение к осквернившим свою честь, величие в битве, преследование злодеев и предпочтение смерти бесчестию. Всадники всегда бросаются в бой первыми, и отступают последними. Мастер и игрок должны выработать четкий кодекс чести будущего всадника перед началом игры. Если всадник не следует кодексу, то у него могут появиться проблемы. В первый раз, когда он нарушает своей кодекс, Мастер предупреждает игрока, что всадник испытывает очень сильное чувство вины. Во второй раз, когда он нарушает кодекс, всадник теряет *все* свои преимущества до тех пор, пока он не раскается и не предпримет попытку искупить свою вину. Если всадник нарушает кодекс в третий раз и при этом не раскаивается, то он оставляет класс всадника. Он получает постоянный отрицательный модификатор реакции –3 в отношении всех членов его собственной культуры (даже злых представителей его народа). Его лошадь покидает его так быстро, как только возможно. Она скорее умрет, чем разрешит, чтобы падший всадник сел на неё снова.

Богатство: Всадник получает стандартные 5d4x10 stl в качестве стартового богатства.

Моряки

Этот класс персонажей является поместью воина, морехода и, отчасти, вора. Их называют пиратами, каперами или морскими разбойниками, и они используют свои умения для всего, начиная воровством и заканчивая защитой судов от охотящихся на них пиратов. Их навыки схожи; отличаются только мотивации. Цели некоторых моряков весьма просты. Они зарабатывают на жизнь легально и стараются плавать в спокойных водах. Другие же занимаются разбоем и грабят как простые корабли, так и прибрежных жителей.

Минимальные Значения Атрибутов Моряка	
Сила	12
Ловкость	11

Моряки могут обладать любым мировозрением, за исключением законно-доброго.

Оружейные навыки: *Требуемые*: абордажная сабля (Cutlass), заводящий штифт или острога.

Неоружейные навыки: *Премия*: Использование Веревки, Мореходство, Акробатика. *Рекомендуемые*: Ориентирование, Рыбная Ловля, Плавание, Чувство Погоды, Оценка, Игра, Ходьба по Канату, Навигация.

Снаряжение: Моряки не могут носить металлическую броню, так она может стоить им жизни, если моряк упадет за борт.

Особые Преимущества: Моряки получают воровские умения - Лазанье по Стенам, Определение Шума, Укрытие в Тенях и Бесшумное Передвижение. В дополнение к базовым значениям и положительным модификаторам за расу и Ловкость, моряк первого уровня получает 30 единиц для распределения между этими умениями, причем на каждое умение должно тратиться не больше 10 пунктов. На каждом уровне моряк получает по 10 единиц, из которых на одно умение нельзя тратить больше 5 пунктов.

Особые Недостатки: У них нет каких-либо особых недостатков, за исключением того, что удачливые герои-пираты обзаводятся репутацией, которая привлекает к ним пиратов, грабителей и других неприятных людей.

Классы Волшебников

После войны, призванной освободить Кринн от всей магии, волшебники стали высоко организованными, а магия стала яростно оберегаться. Волшебники, привыкшие к всеобщей доступности магии, которая встречается в других мирах, будут просто поражены сложившейся на Кринне ситуацией.

Волшебники Высокого Волшебства

Происхождение: В Эру Мечтаний, до того, как звезды были надежно прикреплены к небосводу, боги магии ходили по Кринну. Их звали Солинари, Лунитари и Нуитари. Каждый из них любил магию, их новый мир, Кринн, и порождения духа, которых стали называть звездами.

Третью любовь этих божеств разделяли все остальные боги, что и привело к Войне Всех Святых. Три бога магии не присоединились к идущим сражениям, вместо этого решив уйти на орбиту планеты. Но их глаза и сердца пристально следили за судьбой звезд. Во время долгой войны каждый из богов воспользовался возможностью пройти по Ансалону в поисках одного смертного последователя. Они нашли троих подобных существ и вручили им ключи от Потерянной Цитадели – поразительного места, расположенного за пределами мира, в котором царила магия. Забрав своих учеников в Потерянную Цитадель, боги даровали им три Основы Волшебства:

1) Все волшебники являются братьями своих товарищей по ордену. Все три ордена являются равными по силе.

2) Места Высокого Волшебства считаются общими для всех орденов, и в их пределах никакое колдовство не может быть использовано против брата по магии.

3) Мир за стенами Башен может обратить брата против брата, и орден против ордена, но таковы законы вселенной.

Вернув своих учеников на Кринн, боги магии создали три Ордена Высокого Волшебства. Солинари, бог Светлой Магии, основал Орден Белых Одежд; Лунитари, богиня Нейтральной Магии, основала Орден Алых Одежд; и Нуитари, бог Темной Магии, основал Орден Черных Одежд. Первоначально, Ордена Высокого Волшебства были просто тесно связанными группами волшебников. Но когда война с драконами стала неизбежной, Мастера каждого Ордена встретились в Потерянно Цитадели, чтобы провозгласить единство орденов.

С этого времени, все Волшебники Высокого Волшебства прежде всего клянутся хранить верность магии и способствовать её распространению по Ансалону. Эта верность позволяет магии процветать, несмотря на все попытки уничтожить её. Только после этого маги дают клятву верности своему ордену. Волшебники Белых и Черных Одежд, сражающиеся в противостоящих друг другу армиях, сделают все, чтобы уничтожить противоположную сторону. Но если эти волшебники встретятся на нейтральной земле, они, скорее всего, займутся сравнением своих заметок и обсуждением магических вопросов. Если какая-то внешняя сила будет угрожать магии Ансалона, то волшебники объединятся, чтобы остановить её.

Луны и магия

Каждый из трех Орденов Высокого Волшебства получает свои силы от одной из трех магических лун. Волшебники Белых Одежд получают свою мощь от Солинари, Алые Одежды – от Лунитари, а Черные Одежды – от Нуитари.

Фаза и позиционирование отдельной луны влияет на уровень силы данного ордена. К примеру, Лунитари в низком положении дает отрицательные модификаторы Алым Одеждам, но не воздействует на два оставшихся ордена. Волшебники 1-3 уровней никогда не подвергаются воздействию лунных фаз: их заклинания еще не обладают необходимой силой.

Таблица Влияния Фазы Луны на Магию			
Фаза	Спас-бросок	Дополнительные заклинания	Уровень эффективности
Рост	Обычный	+1	Обычный
Зенит	+1	+2	+1
Убывание	Обычный	0	Обычный
Низкое положение	-1	0	-1

Только волшебники 6-ого или более высокого уровня, обладающие Интеллектом, равным 15 или выше, получают положительные модификаторы за зенит. Другие подвергаются только модификаторам низкого положения. Дополнительные заклинания могут принадлежать к любому уровню, которым может владеть волшебник.

Таблица Влияния Позиционирования Луны на Магию			
Позиционирование	Спас-бросок	Дополнительные заклинания	Уровень эффективности
Солинари с Лунитари	+1	+1	+1
Нуитари с Лунитари	+1	+1	+1
Солинари с Нуитари	+1	0	Обычный
Все три луны	+2	+2	+1

Заметьте, что все эффекты позиционирования применяются вместе со всеми эффектами фазы луны. Таким образом, если все три луны выстроились в зените, то волшебник получит +3 к спас-броскам, +4 дополнительных заклинания и +2 уровня эффективности. Подобное событие называется Глазом Ночи – три луны выстраиваются друг перед другом (Нуитари, Лунитари и Солинари), напоминая огромный белый глаз с черным зрачком и алой оболочкой. Это воистину ужасное зрелище. Многие люди страшатся этой ночи, так как она дарует магии колдунов наибольшую силу.

Используйте следующую диаграмму для определения лунных циклов. Внешнее кольцо представляет собой круг самой большой и далекой луны, Солинари, период вращения которой делится на 36 дней. Второе кольцо представляет цикл второй по размерам луны, Лунитари, период вращения которой состоит из 28 дней. Внутреннее кольцо представляет цикл самой маленькой и наиболее близкой к Кринну луны, Нуитари, которая обходит вокруг планеты всего за 8 дней. Для определения позиционирования, высчитайте приблизительные позиции и фазы лун в определенный день, а затем прибавьте (или отнимите) равное количество дней, чтобы определить позиции лун в течение следующей ночи.

Башни Высокого Волшебства

В дни, предшествующие Катаклизму, пять башен выступали в качестве основных мест обитания Орденов Высокого Волшебства. Эти башни находились в местах, известных, как Палантас, Вайрет, Истар, Далтигот и Руины.

Общая планировка башен была разработана комитетом, состоящим из членов всех трех орденов. Они разработали центральный комплекс с башней, окруженный полем или садом. Тем не менее, за самим процессом строительства наблюдали волшебники, живущие в каждой из данных областей. Таким образом, несмотря на стандартный дизайн, каждая из башен отражала особенности своего региона.

Вдобавок к уникальному убранству, каждая башня обладала уникальным магическим полем. Вайретская Башня была окружена транспространственным полем, которое позволяло ей перемещаться в радиусе 500 миль от её первоначального местонахождения в Вайретском Лесу. Палантасская Башня была окружена Шойкановой Рощей, которая излучала могучее поле *страха*. Эти две Башни были самыми популярными и наиболее известными из пяти.

Информация относительно трех оставшихся башен весьма обрывочна, что отчасти объясняется последствиями Катаклизма. Известно, что сад, окружавший Далтиготскую Башню, некогда вызывал *сон*, Башня в Истаре была окружена полем *забытия,* а поле вокруг Руин вызывало сильные страсти. Кроме того, набор уникальных оберегов и препятствий, составлял первую линию оборону этих башен.

Все башни являются нейтральными зонами. Сражениями между волшебниками в стенах башен запрещены, и караются немедленной смертью.

Организация

Ордена Высокого Волшебства управляются представительным советом из 21 одного волшебника, именующимся Конклавом Волшебников. Семь архимагов (волшебники 18-ого и более высоких уровней) каждого ордена выступают в качестве делегатов Конклава

Волшебников. Конклав собирается в соответствии с лунными циклами для обсуждения как обыденных, так и срочных вопросов.

Один из семи делегатов от каждого Ордена выступает в качестве его Мастера. Метод избирания Мастера варьируется от Ордена к Ордену: Белые Одежды проводят выборы; Красные Одежды бросают жребий среди семи членов Конклава; Черные Одежды проводят соревнование, целью которого является доказательство магической мощи и превосходства. После избрания, Мастер занимает свою должность прижизненно, если, конечно же, он не обвиняется в нарушении верности Ордену анонимным голосованием среди делегатов Ордена.

Мастер Конклава, являющийся самым высокопоставленным лицом Ордена Высокого Волшебства, избирается из 21 делегатов Конклава. Это голосование происходит с помощью заклинания *консенсуса*, которое мгновенно определяет коллективную волю волшебников Кринна относительно определенной темы.

Отрочество Волшебника и Испытание Высокого Волшебства

Каждый, кто желает присоединиться к Ордену Волшебства, обязан начать свое обучение еще в детстве, обучаясь под руководством архимага (волшебника 18-ого или более высокого уровня), обычно назначаемого Конклавом Волшебников. Волшебники низких уровней (с 1-ого по 3-ий) могут заниматься магией не заявляя о своем мировозрении или верности Конклаву. Столь незначительные колдуны обычно даже не подвергаются воздействию различных фаз лун Кринна.

Тем не менее, с большей силой приходит и большая ответственность. Тот, кто желает продвинуться дальше основ магии, должен отправиться в Вайретскую Башню. Там молодой волшебник провозглашает свое мировозрение и дает клятву верности Ордену Высокого Волшебства. Соискатель становится учеником волшебника более высокого уровня, часто своего первоначального учителя.

После этого ученик должен пройти Испытание Высокого Волшебства. Испытание Высокого Волшебства оценивает магические способности волшебника и подсказывает ему, как он может использовать свои нынешние и будущие способности. Каждое испытание является уникальным, и разрабатывается в соответствии с сильными и слабыми сторонами ученика. Во всех Испытаниях провал означает гибель.

Волшебников не так интересует мировозрение соискателя, сколько то, будет ли он использовать свои магические силы соответствующим образом. Во время всех Испытаний соискатель сталкивается с тремя испытаниями его магических знаний и способностей. Эти испытания включают в себя наложение всех заклинаний, известных ученику. Кроме того, в состав Испытания входит три испытания, пройти которые с помощью одной только магии невозможно. Одно из этих испытаний включает в себя поединок с союзником; еще одно представляет собой одиночный поединок с гораздо более могучим противником (на два уровня выше). Третье испытание всегда остается загадкой. Тот, кто проходит Испытание, может брать с собой товарищей, но чаще всего этим несчастным не удается вернуться.

После Испытания волшебник может менять Ордена. Тем не менее, в этих случаях маг теряет два уровня опыта и в течение одного месяца остается невосприимчивым к воздействию луны нового Ордена.

Волшебники Белых Одежд

Волшебники Белых Одежд трудятся на благо Добра. После их клятвы всеми силами поддерживать магию, важнейшую роль для них играет дело Добра. Действия, нарушающие принципы Света, приводят к гибели мага. Волшебники Белых Одежд, которые сходят с избранного ими пути, вскоре обнаруживают, что Солинари покинул их.

Волшебники Белых Одежд часто помогают другим в выполнении задач и миссии, связанных с делом Добра, в результате чего они достаточно часто объединяются с паладинами, добрыми жрецами и Соламнийскими Рыцарями.

Доступные Школы Магии

Следующие школы магии открыты Волшебникам Белых Одежд:

Отречения
Очарование/Чары
Великие Гадания
Оглашения/Возглашения
Изменения
Колдовство/Вызывания

Волшебники Алых Одежд

Волшебники Алых Одежд следуют утонченной дорогой Равновесия. Кроме абсолютной верности магии, Волшебник Алых Одежд трудится над тем, чтобы достичь равновесия Добра и Зла. Волшебники этого ордена часто выступают в роли спокойного голоса мира и разума.

Если силы Добра и Зла сражаются за власть над Кринном, то силы Равновесия пытаются спасти мир.

Доступные Школы Магии

Следующие школы магии открыты Волшебникам Алых Одежд:
Отречения
Оглашения/Возглашения
Изменения
Колдовство/Вызывания
Очарование/Чары
Иллюзии /Фантасмагории

Волшебники Черных Одежд

Волшебники Черных Одежд служат делу Зла. Тем не менее, они не кидаются огненными шарами в коттеджи крестьян, так как подобные действия оскорбляют и подвергают опасности их главную любовь – магию. Волшебники Черных Одежд могут быть жестокими,

но они так же умны и эгоистичны, в результате чего они стараются избегать открытых проявлений жестокости, если у них есть возможность действовать более тонко.

Доступные Школы Магии

Следующие школы магии открыты Волшебникам Черных Одежд:
Отречения
Великие Гадания
Оглашения/Возглашения
Изменения
Некромантия
Колдовство/Вызывания
Очарование/Чары

Заклинания из "запретных" школ

Школы магии, не внесенные в список доступных, могут использоваться волшебниками только отчасти. Волшебник Высокого Волшебства никогда не сможет использовать заклинание 4-ого или более высокого уровня из запретной для него школы. Тем не менее, все заклинания с 1-ого по 3-ий уровень доступны Волшебникам Высокого Волшебства, но со следующим ограничением: К запретным школам может принадлежать не более половины доступных магу заклинаний. Таким образом, волшебник 5-ого уровня, который может запомнить четыре заклинания 1-ого уровня, два – 2-ого, и одно 3-его способен будет запомнить только два заклинания 1-ого уровня и одно заклинание 2-ого, принадлежащих к "запретным" школам.

Игровая информация для Волшебников Высокого Волшебства

Волшебники Высокого Волшебства принадлежат к классу волшебников. Они могут быть магами или специалистами, получая соответствующие преимущества и недостатки этих подклассов, описанных в Книге Игрока Второй Редакции.

Мировоззрение: Хотя мировоззрение волшебника определяется только к 3-ему уровню, волшебник 1-ого уровня может проявить склонность к закону, нейтральности или хаосу. После этого, проявляя вторую половину своего мировоззрения (т.е. принимая участие в Испытании), волшебник обретает полностью сформировавшееся мировоззрение.

Минимальные требования: Волшебнику необходимо, чтобы его Интеллект был как минимум равен 9, тогда как персонажи, значение Интеллекта которых превышает 15, получают положительный модификатор +10% к любому количество опыта, которое они обретают.

Поуровневая прогрессия волшебников Высокого Волшебства		
Уровень	**Единицы Опыта**	**Хит Дайс (1d4)**
1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
Определите свое мировоззрение, докажите свою верность магии, пройдите Испытание		
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8
9	135,000	9
10	250,000	10
11	375,000	10+1
12	750,000	10+2
13	1,125,000	10+3
14	1,500,000	10+4
15	1,875,000	10+5
16	2,250,000	10+6
17	2,625,000	10+7
18	3,000,000	10+8 Мастер*
19	3,375,000	10+9
20	3,750,000	10+10
21	4,150,000	10+11
22	4,550,000	10+12
23	5,000,000	10+13
24	5,500,000	10+14
25	6,000,000	10+15

*Только один волшебник каждого ордена может обладать титулом Мастера.

Таблица Заклинаний Волшебников Высокого Волшебства									
Уровень Жреца	**Уровень Заклинаний Волшебников**								
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5	4	2	1	–	–	–	–	–	–
6	4	2	2	–	–	–	–	–	–
7	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8	1	3	2	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	2	1	–	–	–	–
10	4	4	3	2	2	–	–	–	–
11	4	4	4	3	3	–	–	–	–
12	4	4	4	4	4	1	–	–	–
13	5	5	5	4	4	2	–	–	–

14	5	5	5	4	4	2	1	–	–
15	5	5	5	5	5	2	1	–	–
16	5	5	5	5	5	3	2	1	–
17	5	5	5	5	5	3	3	2	–
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	6	5	5	5	5	4	3	3	2
21	6	5	5	5	5	4	3	3	2
22	6	6	5	5	5	5	4	3	2
23	6	6	6	5	5	5	4	3	3
24	6	6	6	6	5	5	5	4	3
25	6	6	6	6	6	5	5	4	4

Волшебники-Ренегаты

Волшебники, живущие за пределами Башен Высокого Волшебства, а так же маги, приходящие из других миров и планов, известны, как волшебники-ренегаты.

Ренегат-волшебник, привлекающий внимание Орденов, считается угрозой, которую необходимо поглотить, нейтрализовать или уничтожить. Каждый Орден обладает своими собственными методами общения с ренегатами.

Волшебники Белых Одежд постараются пленить ренегата, применяя минимум насилия. Ренегат информируется о том, что он должен предстать перед Конклавом и присоединиться к Ордену Высокого Волшебства. Если ренегат отказывается, то он магическим образом изгоняется с Кринна. Если Белым Одеждам не удается пленить ренегата, то они будут следить за его местонахождением, уничтожая волшебника только в том случае, если он начинает представлять угрозу для невинных или для всей магии Кринна.

Волшебники Алых Одежд попытаются пленить ренегата, применяя такое количество силы, которое будет необходимым, и которое обычно зависит от степени сопротивления ренегата. Ренегат предстает перед Конклавом и получает предложение вступить в Орден Высокого Волшебства. Если он отказывается, или же Алым Одеждам не удается захватить его, то маги данного ордена выследят и уничтожат его, считая отступника угрозой равновесию.

Волшебники Черных Одежд попытаются пленить ренегата и сделать его членом Ордена Черных Одежд. В случае отказа его убеждают остаться ренегатом или погибнуть.

"Именные" Заклинания

Заклинания из Книги Игрока Второй Редакции и Тома Магии, названия которых содержат имена создавших их магов, которые проживали за пределами Ансалона, недоступны Волшебникам Высокого Волшебства. К этой категории относятся заклинания, содержащие одной из следующих имен: Бигби, Драумидж, Элминстер, Эвард, Леомунд, Мельф, Морденкайнен, Нистул, Отилук, Отто, Рари, Таша, Тензер. Мастер может разрешить Волшебникам Высокого Волшебства исследовать запрещенные заклинания. Успешная попытка исследования означает, что волшебник создал свой собственный вариант заклинания и может назвать его своим именем.

Классы Жрецов

Астинус Палантаский писал, что "за каждым деянием смертного наблюдают бессмертные свидетели". В мире с 21 истинным божеством истинность этого замечания сложно оспорить. Некоторые боги, подобные Паладайну и Кири-Джолиту, следят за драмой истории в благородных целях. Другие, подобные Такхизис и Моргиону, надеются в один из дней завладеть всем Кринном. Третьи, подобные Гилеану и Реорксу, желают только сохранить равновесие, заложенное в момент сотворения Кринна.

Эти три группы богов составляют небесные семьи Добра, Зла и Равновесия соответственно. В каждую из трех семей входит по семь богов, а всего их насчитается 21. В свою очередь за этими семьями приглядывает Верховный Бог. Это величайшее из всех созданий никогда не вмешивается в жизнь смертных. Если помимо этого пантеона и существуют другие боги, то они не действуют на Кринне, или же у них недостаточно власти, чтобы наделить силой своих жрецов. Дальнейшая информация о богах приведена в разделе "Небесные Королевства" этой книги. (Хм, как ни странно, но этого раздела мне найти так и не удалось. В общем, смотрите раздел "Боги Кринна" и не мучайтесь. Прим. переводчика).

Священные Ордена Звезд

Священные Ордена Звезд являются верами, основное место в которых занимают 21 истинное божество Кринна – под различными именами, данными им смертными. Подобно тому, как пантеон состоит из трех небесных семей, последователи богов делятся на три священных ордена. Жрецы Добрых богов принадлежат к Ордену Добра, Злых – к Ордену Зла, а верующие в Нейтральных богов относятся к Ордену Равновесия.

Орден Добра: Жрецы Доброго Ордена защищают и сохраняют жизнь, оберегают и обеспечивают благосостояние каждого обитателя Кринна и следуют кодексу поведения, который воплощает в себе основные принципы Добра. Добрые жрецы стараются убедить всех отказаться от эгоистичных действий и посвятить себя справедливым и милосердным деяниям, направленным на благо других людей и богов. Хотя некоторые считают, что этот суровый кодекс поведения ограничивает жрецов Добра, сами они считают, что он наоборот освобождает их.

Орден Добра возглавляется Избранным Пророком, которому помогает шестеро Пророков. Избранный Пророк является жрецом Паладайна; шестеро Пророков являются главными жрецами шести оставшихся богов. Только один Избранный Пророк может существовать на Кринне и только один Пророк существует у каждого из оставшихся богов Добра.

Другие жрецы могут сравняться, а то и превзойти этих лидеров в отношении уровней опыта (т.е. их уровни могут подниматься выше 18-ого), но при этом они не получают титулов или обязанностей, связанных с данными должностями.

Орден Зла: Жрецы Ордена Зла стремятся завладеть властвовать всем, причем сюда относится и то, что связано с их орденом, и то, что находится за его пределами. Злых жрецов не интересуют люди, которых они не могут использовать или подчинить. И каждый, кто представляет опасность для злого жреца, должен следить за своей спиной. Благодаря тому, что они не скованы этическими нормами, жрецы Ордена Зла с такой же готовностью перережут человеку горло, как и понюхают розу, если, конечно же, это принесет им какую-

то пользу. Но эти жрецы являются злыми, а не глупыми. Они не мечутся по Ансалону, уничтожая все на своем пути. Подобные действия приводят к росту настороженности и ненависти. С другой стороны, хитроумные интриги даруют власть, богатство и внимание богов Зла.

Орден Зла возглавляется Владыкой Ночи, которому помогают шесть Мастеров Ночи. Владыка Ночи является жрецом Такхизис; шестеро Мастеров Ночи являются главными жрецами шести оставшихся богов. Владыка Ночи и Мастера Ночи являются единственными в своем роде, подобно иерархии Ордена Добра.

Орден Равновесия: Жрецы Нейтрального Ордена пытаются удержать равновесие между Добром и Злом. Они считают жрецов Добра упрямыми и идеалистичными, а служителей Зла – разрушительными и склонными к предательствам. Тем не менее, нейтральные жрецы готовы заключить союз с любой из сторон, чтобы поддержать баланс, ослабив тем самым другой орден. Но даже несмотря на это, они фактически не будут сражаться на стороне Добра или Зла. На самом деле, они готовы драться с обеими сторонами, если те будут угрожать свободной воле обитателей Кринна. Борясь за жителей Кринна, нейтральные жрецы борются и за его природу. Злые жрецы обожают уничтожать леса, а добрые священнослужители любят превращать их в теократические города. Жрецы Равновесия противостоят намерениям и тех, и других.

Орден Равновесия возглавляется Мастером Звезд, которому помогают шесть Архимастеров. Мастер Звезд является жрецом Гилеана; шестеро Архимастеров являются главными жрецами шести оставшихся богов. Мастер Звезд и Архимастера являются единственными в своем роде, подобно иерархии Ордена Добра.

Отношения между Фракциями: Если Ордена Высокого Волшебства трудятся вместе на благо магии, то три Священных Ордена отличаются гораздо менее дружелюбными отношениями. Для жрецов вера означает все, и потому работа с другими орденами означает предательство основной цели своей жизни. Если между орденами заключается какой-либо союз, то он существует только до тех пор, пока каждый из союзников считает, что это соглашение может быть для него выгодным.

Становление Жреца Священного Ордена

Тот, кто хочет служить одному из истинных богов, сначала должен получить одобрение бога. Ему необходимо найти истинно верующего жреца и рассказать ему о причинах, которые заставили его стать священнослужителем. Если жрец понимает, что перед ним истинно верующий, то он рассказывает ему об основных практиках и убеждениях своей религии и подвергает его разнообразным испытаниям веры.

Как только жрец понимает, что персонаж осознает и принимает все учения веры, и будет жить в полном соответствии с ними, он нарекает его Аколитом бога. Новый жрец получает собственный медальон веры. Из-за того, что медальон служит доказательством служения определенному богу, все жрецы, начиная Аколитом и заканчивая Избранным Пророком, носят свои Медальоны Веры. (Мастер может вдохновить игроков на создание историй, рассказывающих о том, как они получили свои медальоны). С обретением звания Аколита завершается обучение жреца; начинается служение.

Боги Кринна даруют своим жрецам определенные силы, но взамен требуют от них беспрекословного подчинения. Даже в случае с наиболее хаотичными богами, непокорство приводит к утрате дарованных заклинаний или сил. Серьезные проступки вызывают гнев бога.

Языческие Жрецы

Жрецы, которые приходят из других миров или поклоняются лживым богам, являются языческими священнослужителями. Никто из них не обладает истинными магическими силами. Жрецы иных миров теряют свои силы и заклинания, оказываясь на Кринне. Несмотря на это, фальшивые жрецы могут быть исключительно искусными обманщиками и фокусниками – настолько, что они могут убедить даже себя в истинности своих выдуманных богов. Но для того, чтобы обрести истинную мощь, жрецы должны поклоняться настоящим богам Кринна.

Жрецы из других миров теряют один уровень в случае перехода в религию, обладающую таким же основным мировоззрением, что и его прежняя вера, и два в случае полного изменения своего мировоззрения. Жрецы Кринна, поклоняющиеся ненастоящим богам, становятся жрецами первого уровня. Жрецы Священных Орденов Звезд теряют один уровень при переходе в орден с таким же мировоззрением, и два – при изменении мировоззрения.

Игровая информация для Священных Орденов

Заметьте, что среди Священных Орденов Звезд нет священников, описанных в Книге Игрока 2-ой Редакции. Все жрецы должны служить какому-то определенному богу.

Минимальные Требования: Персонажи-жрецы могут принадлежать к любой из рас Ансалона. Жрецу необходимо, чтобы его Мудрость была как минимум равна 9, тогда как персонажи, значение Мудрости которых превышает 15, получают положительный модификатор +10% к любому количество опыта, которое они обретают. Все жрецы Священных Орденов Звезд используют заклинательные таблицы из Книги Игрока 2-ой Редакции и Тома Магии. Школы, которые доступны жрецам различных богов, указаны на странице 176.

Поуровневая Прогрессия Священных Орденов			
Уровень	**Единицы Опыта**	**Хит Дайс (1d10)**	**Титул (Нейтральный титул)***
1	0	1	Аколит (Претендент)
2	2,000	2	Дьякон (Оват)
3	4,000	3	Адепт (Посвященный)
4	7,500	4	Жрец (Ученик)
5	15,250	5	Викарий(Мастер Земли)
6	25,000	6	Префект (Мастер Огня)
7	40,000	7	Каноник (Мастер Воды)
8	90,000	8	Старейшина или Духовник (Мастер Ветров)
9	160,000	9	Патриарх (Мастер Загадок)
10	250,000	9+1	Высокий Жрец (Мастер Света)
11	500,000	9+2	Экклесион (Мастер Времени)
12	750,000	9+3	Апостол (Мастер Элементов)
13	1,000,000	9+4	Аббат (Мастер Книги)
14	1,250,000	9+5	Епископ (Мастер Снов)
15	1,500,000	9+6	Пророк или Мастер Ночи (Архимастер)
16	1,750,000	9+7	
17	2,000,000	9+8	
18	2,250,000	9+9	Избранный Пророк или Владыка Ночи (Мастер Звезд)
19	2,500,000	9+10	
20	2,900,000	9+11	
21	3,100,000	9+12	
22	3,400,000	9+13	
23	3,700,000	9+14	
24	4,000,000	9+15	
25	4,400,000	9+16	

*Когда приводится сразу два имени, то вариант, расположенный за пределами скобок, относится к жрецам Добрых и Злых богов, а титул, приведенный в скобках, относится к служителям богов Равновесия. Если упоминается сразу три имени, то первое всегда относится к Добрым жрецам, второе – к Злым, а третье, которое взято к скобки, к Нейтральным священнослужителям.

Таблица Заклинаний Священных Орденов							
Уровень Жреца	**Круг Жреческих Заклинаний**						
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6***	**7****
1	1	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–
5	3	3	1	–	–	–	–
6	3	3	2	–	–	–	–
7	3	3	2	1	–	–	–
8	3	3	3	2	–	–	–
9	4	4	3	2	1	–	–

10	4	4	3	3	2	–	–
11	5	4	4	3	2	1	–
12	6	5	5	3	2	2	–
13	6	6	6	4	2	2	–
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	8	8	7	5	2
21	9	9	8	8	7	5	3
22	9	9	9	8	7	5	3
23	9	9	9	8	7	6	3
24	10	9	9	9	8	6	3
25	10	9	9	9	8	6	3

*Доступны только тем жрецам, Мудрость которых достигает 17 или выше.
** Доступны только тем жрецам, Мудрость которых достигает 18 или выше.

Классы Плутов

В каждом мире есть свои плуты – люди, действующие на границах общества. Вдобавок к обычным бардам и ворам, на Кринне существует две уникальных разновидности плутов.

Карманники

Карманниками – подобно всем людям искусства – рождаются, а не становятся. Карманничество – это состояние разума – причем кендерского разума. (Все карманники являются кендерами, хотя не все кендеры являются карманниками). Хотя карманники живут заимствованием предметов, они не заимствуют предметы для того, чтобы жить.

В отличие от воров (карманники не являются ворами), карманники действуют не из жадности, а из дикого любопытства. Именно любопытство заставляет их взламывать замки, подслушивать разговоры и запускать руки в чужие карманы. Чем более запретной и оберегаемой является вещь, тем больше она интересует карманника. Тем не менее, после получения и исследования предмета, карманник часто сразу же теряет к нему всякий интерес, и может просто выпустить его из рук, забыв о нем. Более того, бесполезный, но интересный предмет (например, медная статуя) представляет для карманника гораздо больший интерес, чем бесценная, но неинтересная вещь (например, кусок платины).

Игровая Информация для Карманников

Карманники получают уровни опыта, спас-броски, THAC0 и другие показатели так же, как и другие плуты. В игровых терминах карманники отличаются от воров следующим:

Они не получают положительные модификаторы за удары в спину; карманники руководствуются любопытством, а не жаждой крови.

Карманники не получают единиц опыта за обнаружение денег.

Карманники привлекают только последователей-карманников – обычно молодых кендеров, испытывающих огромное любопытство к окружающему их миру.

Мошенники/Фокусники

Эти воры больше применяют жульничество и ловкость рук, чем открытый грабеж. Они часто путешествуют с цирковыми труппами, показывая дешевые фокусы и наживая себе целое состояние, выманивая у доверчивых зрителей одну монету за другой. Маги презирают их из-за оскорбления магии; жрецы негодуют из-за их “истинных” попыток исцеления; воины не доверяют им из-за их коварства; а воры ненавидят "шарлатанов".

Игровая Информация для Мошенников/Фокусников

Мошенник может принадлежать к любой игровой расе Кринна. Для этого класса необходима минимальная Харизма, равная 12. Для того чтобы показывать фокусы и жульничать во время азартных игр, мошенники развивают умения Воровства, Бесшумного Передвижения, Укрытия в Тенях и Чтения Языков. Таким образом, персонаж-мошенник не может потратить больше 10% начальных пунктов умений на оставшиеся воровские навыки. Когда мошенник получает новый уровень, он не может потратить больше 5% на другие воровские умения.

Оружейные навыки: Любое обычное оружие вора.

Неоружейные навыки: *Требуемые*: Игра. *Рекомендуемые*: Оценка, Изящные Искусства, Танцы, Маскировка, Этикет, Подделывание, Местная История, Пение, Чревовещание.

Обычные классы

Эта необычная группа классов включает в себя всех не воинственных персонажей, подобных механикам и всевозможным обывателям.

Игровая Информация для Обычных Классов

Уровень	Единицы опыта	Кубики пунктов
1	0	1d6
2	1 250	2d6
3	2 500	3d6
4	5 000	4d6
5	10 000	5d6
6	20 000	6d6
7	40 000	7d6
8	60 000	8d6
9	100 000	9d6
10	140 000	10d6
11	270 000	10d6+1

12	450 000	10d6+2
13	600 000	10d6+3
14	800 000	10d6+4
15	1 000 000	10d6+5
16	1 500 000	10d6+6
17	2 000 000	10d6+7
18	3 000 000	10d6+8
19	4 500 000	10d6+9
20	6 000 000	10d6+10
21	7,500,000	10d6+11
22	9,500,000	10d6+12
23	12,000,000	10d6+13
24	15,000,000	10d6+14
25	17,000,000	10d6+15

Спас-броски Обычных Классов

Уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или смертельная магия	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***
1-3	15	17	16	18	18
4-6	13	15	14	16	16
7-9	11	13	12	14	14
10-12	9	11	10	12	12
13-16	7	9	8	10	11
17+	5	7	6	8	9

Начальное количество стальных монет для обычного персонажа равняется 2d4x10.

Механики

Так же именуемые инженерами и техниками, механики считают себя мастерами технологии. Другие называют их безумными лунатиками. Занятие механикой – это не профессия, а образ мышления, и потому только гномы могут быть механиками.

Каждый проект занимающихся инженерным делом гномов заведомо обречен. Прежде всего, механика в мире Кринна является гораздо более дорогой, ненадежной и неэффективной, чем магия. Во-вторых, гномы не слишком хорошо разбираются в физических науках.

Комбинация этих факторов приводит к тому, что механики проводят свои жизни, создавая множество бесполезных машин. Они изобретают механизмы, предназначенные для всех сфер жизни; сюда можно отнести чистильщиков одежды, сажателей зерен, особые щекоталки для ног и-вот-черный-дракон-уже-остался-позади, определители рыжих кендеров-карманников и множество других устройств. Очень немногие из них работают так, как задумывал их создатель, хотя большая часть этих изобретений не является смертельной.

Но механикам мало просто создавать новые изобретения. Они так же "улучшают" старые. Эта склонность к сомнениям в отношении действенности существующих изобретений очень четко прослеживается в наиболее распространенных выражениях гномов:

"Если оно еще не сломалось, то с ним что-то не так".
"Возможно, недостаток изобретения можно исправить с помощью вспомогательных устройств".
"Если бы простота была достоинством, то Кринн был бы бесформенным шаром".
"Всегда остается место для улучшения".
"Дублирующее устройство сгорело! Лучше продублировать дублирующее устройство".
"У всех гениев в голове царил хаос”.
"Улучшение требуют усложнения; усложнение требует улучшения".
"Всякое магическое или обычное действие может быть гораздо лучше выполнено машиной".
"Улучшение является родной сестрой изобретательства".

Каждый механик принадлежит к гильдии, которая работает в определенной технологической области. Ниже приведен перечень нескольких гильдий:

Гильдия Аэродинамики
Гильдия Пожарников
Гильдия Архитектуры
Гильдия Коммуникаций
Гильдия Гидравлики
Гильдия Гидродинамики
Гильдия Кинетики
Гильдия Термодинамики
Гильдия Транспортировок
Гильдия Химиков

Эти гильдии не соревнуются друг с другом; всех их объединяет миссия, состоящая в обеспечении безостановочного технологического прогресса. В каждой гильдии существует множество комитетов, которые следят за достижениями изобретателей и расследуют системные ошибки. Хотя они в основном работают в последней области, от их исследований было не слишком много пользы.

Каждый механик, при содействии его гильдии, избирает цель жизни, которую он обязан выполнить: обычно она состоит в создании некого механизма для упрощения жизни, сохранения труда и восславления всех гномов. Цель жизни достигается очень редко, так как большая часть устройств находится в состоянии постоянного "улучшения".

Игровая Информация для Механиков

Механики должны обладать Интеллектом, который равняется как минимум 10, и Ловкость, которая не должна быть меньше 12. Мудрость механика не может быть больше 12. Механики начинают с пятью слотами неоружейных и одним слотом оружейных навыков. Они получают новый неоружейный навык за каждые два новых уровня, и один оружейный навык за каждые десять уровней.

Из-за врожденной невнимательности, механики получают отрицательный модификатор –2 к броскам каждого неоружейного навыка, который связан с разработкой или созданием чего-то сложного. Если бросок провален, то они создают что-то, но это что-то или не действует вообще, или же действует неправильно.

Начальный THAC0 механиков равняется 20 и улучшается со скоростью один пункт за каждые четыре уровня

Обыватели

Обыватели являются строителями и восстановителями мира. Несмотря на то, что их работу нельзя назвать поразительной или захватывающе интересной, именно он создают мир – каждая подкова, сноп сена, бочка пива, рубашка и куртка создаются именно их руками. Эти люди являются хозяевами гостиниц, слугами, кузнецами, фермерами и рыбаками. Они являются обычными людьми. Но во времена беспокойства и хаоса, обычные люди перековывают в мечи свои орала и становятся на защиту своих домов, чтобы стать героями.

Причины, заставившие обывателя покинуть удобство и безопасность родного очага, могут очень сильно варьироваться. Возможно, оружейник желает проверить на практике последнюю модель своего длинного меча. Или возможно пекарь отправляется на поиски своего сына, похищенного неизвестными чужаками.

Игровая Информация для Обывателей

Обыватели разделяются в зависимости от их профессии: мясники, пекари и свечники. Таким образом, прежде всего вам следует выбрать одну из профессий, приведенных ниже. Сразу же после этого сделайте броски шести атрибутов так же, как и обычно, но отнимите при этом по 2 пункта от каждого броска. После этого, просмотрите навыки, указанные возле профессии, избранной вами. Каждый навык обладает соответствующим ему атрибутом, указанным в скобках. Поднимите значение данного атрибута на 4 пункта. (Таким образом, отняв 2 пункта от начального результата броска, вы добавляете еще 4. Окончательный положительный модификатор равняется 2). (Для тех, кто считать не умеет. Прим. переводчика). Если в описании навыков указано сразу два атрибута, то положительный модификатор получает только один из них.

Теперь выберите профессию, с которой начинает ваш персонаж:
Бронник: Разведение Огня (Мудрость), Изготовление Доспехов (Интеллект)*
Кузнец: Кузнечное Дело (Сила)*, Разведение Огня (Мудрость)
Мастер Луков: Изготовление Луков и Стрел (Ловкость)*, Столярное Дело (Сила)
Фермер: Сельское Хозяйство (Интеллект)*, Приручение Животных (Мудрость), Чувство Погоды (Мудрость), Гербализм (Интеллект)
Рыбак: Рыболовство (Мудрость)*, Плавание (Сила)
Лесник: Ориентирование (Мудрость)*, Гербализм (Интеллект), Звероведение (Мудрость)
Игрок: Оценка (Интеллект), Игра (Харизма)*
Конюх: Приручение Животных (Мудрость)*, Звероведение (Интеллект), Дрессировка (Мудрость), Верховая Езда (Наземная) (Мудрость)
Охотник: Ориентирование (Мудрость), Установка Ловушек (Ловкость), Чтение Следов (Мудрость), Охота (Мудрость)*
Хозяин Гостиницы/Слуга: Пивоварение (Интеллект), Приготовление пищи (Интеллект)*

Ювелир: Оценка (Интеллект), Огранка Камней (Ловкость)*
Кожевник: Обработка Кожи (Интеллект)*, Кройка и Шитье (Ловкость)
Каменщик: Обработка Камня (Сила)*
Шахтер: Горное Дело (Мудрость)*, Обработка Камня (Сила)
Навигатор: Ориентирование (Мудрость), Астрология (Интеллект), Навигация (Интеллект) *
Моряк: Мореплавание (Ловкость)*, Плавание (Сила)
Писец: Чтение и Письмо (Интеллект)*, Древние Языки (Интеллект), Местная История (Cha)
Кораблестроитель: Столярное Дело (Сила)*, Мореплавание (Ловкость)
Портной/Ткач: Кройка и Шитье (Ловкость) *
Погонщик/Возница: Приручение Животных (Мудрость)*, Верховая Езда (Наземная) (Мудрость), Возничество (Ловкость)
Торговец/Купец: Оценка (Интеллект)*, Чтение и Письмо (Интеллект)
Траппер/Меховщик: Охота (Мудрость)*, Установка Ловушек (Ловкость), Чтение Следов (Мудрость)
Оружейник: Кузнечное Дело (Сила), Оружейное Дело (Интеллект)*
Столяр/Плотник: Столярное Дело (Сила) *

* Отмеченные навыки являются основными для этого обывателя.

Соответствующий им атрибут должен равняться или превышать 10 пунктов. Кроме того, любой негативный модификатор броска навыка, упомянутый в Книге Игрока, становится нулем в случае с отмеченными навыками. И, наконец, если соответствующий данному навыку атрибут равняется 16 или более пунктам, то персонаж получает положительный модификатор 10% к количеству опыта, заработанному в результате использования данного навыка.

Вдобавок к указанным навыкам, обыватель начинает игру с одним оружейным навыком. Кроме того, обыватель получает один новый слот неоружейных навыков за каждые два новых уровня, и один новый слот оружейных навыков за каждые восемь уровней. Приобретая новые навыки из групп умений, отличных от Общей группы, обыватель должен потратить на один слот больше.

Обыватели начинают с THAC0 20, который улучшается на один пункт с каждым новым уровнем.

Дополнительное правило: Статус

Сын короля, который стал воином, заметно отличается от героя-крестьянина, ведущего своей народ к свободе. Хотя оба они являются воинами, они разделены их социальным статусом. Персонажи Кринна могут обладать любым социальным статусом, начиная роскошной и спокойной жизнью аристократа и заканчивая суровой и сложной жизнью раба.

Определение социального статуса

Для определения социального статуса героя, Мастер должен сделать бросок процентника в соответствии со следующей таблицей. Кроме того, Мастер может разрешить персонажам выбрать их статус в зависимости от их класса и расы (смотрите ниже).

01-09	Раб
10-25	Крестьянин
26-50	Торговец
51-65	Воин
66-75	Представитель среднего класса
76-85	Представитель высшего класса
86-95	“Новый” дворянин
96-98	Потомственный дворянин
99	Член смещенной королевской семьи
100	Член королевской семьи

Класс и статус персонажа: На Кринне никто и никогда не встретит короля-вора или раба-всадника. Для избежания таких необычных комбинаций, представители определенных классов должны отвечать минимальными и максимальными значениям их социальных статусов.

Воин-варвар: Максимальный социальный статус – “новый” дворянин.

Бард: Максимальный социальный статус – “новый” дворянин.

Всадник: Минимальный социальный статус – торговец.

Соламнийский Рыцарь: Минимальный социальный статус – крестьянин.

Вор: Максимальный социальный статус – “новый” дворянин.

Персонажи, относящиеся к классу обывателей (кузнецы, кожевники и так далее), должны обладать статусом торговцев.

Раса и статус персонажа: Персонажи любой расы могут обладают любым социальным статусом среди представителей своего народа: овражные короли обладают своими королями, а Сильванести – своими слугами. Тем не менее, когда подобный персонаж попадает в человеческое общество, особенно ярко проявляется предвзятость, притеснения и стремление к эксплуатации со стороны людей. Таким образом, до тех пор, пока людям Кринна не удастся избавиться от своей недальновидности, определенные нечеловеческие расы будут получать в их обществе отрицательные модификаторы социального статуса. Определяя социальный статус представителя одной из последующих рас в человеческом обществе, учитывайте при броске следующий отрицательный модификатор:

Темный эльф	-15
Эльф	-10
Гном	-7
Овражный гном	-25
Полуэльф	-15
Ирд	-5
Кендер	-15
Минотавр	-25

Соответственно, люди, живущие среди этих рас, получают такие же отрицательные модификаторы к их социальному статусу.

Описание Социальных Статусов

Член королевской семьи: Персонаж непосредственно связан с национальным или городским монархом.

Преимущества: Персонаж начинает игру с утроенным количеством начальных денег, плюс с любыми доспехами, щитом, шлемом и двумя предметами вооружения. Герой так же получает два дополнительных слота навыков. Он живет в роскоши. Слава и почитание следуют за ним повсюду, куда бы он ни направился.

Недостатки: Персонажа преследует слава и почитание. Он не может пройти по улице так, чтобы его никто не заметил, и не проследил за всеми его действиями.

Герой должен уменьшить свою Силу и Телосложение на один пункт, чтобы отразить мягкую и комфортную жизнь, к которой он привык. После того, как герой достигает пятого уровня, его Телосложение и Сила достигают первоначальных значений.

Родители персонажа удерживают его от некоторых приключений из-за их опасности или отдаленности от их родного королевства (сюда относятся все подвиги, для совершения которых необходимо преодолеть расстояние, свыше 100 миль). В случае непокорства, герой может получить статус члена смещенной королевской семьи. Обычно, чем больше игрок полагается на свою королевскую кровь, тем больше требований и ограничений накладывает на него Мастер. В некоторых случаях, за персонажем даже могут начать охоту убийцы вражеских королевств.

Член смещенной королевской семьи: Персонаж непосредственно связан с кем-то, кто некогда был правителем, но больше не обладает властью. К этой категории так же относятся персонажи, обладающие статусом члена королевской семьи, но которые оказались незаконнорожденными или же были лишены власти.

Преимущества: Персонаж начинает игру с двойным количеством начальных денег и одним предметом вооружения. Всадники, паладины и аристократы узнают персонажа. Условия жизни варьируются от обстоятельств его смещения.

Недостатки: Персонаж и его семья в действительности больше не обладают властью. Тот, кто несет ответственность за их свержение, может попытаться убить или пленить героям. Многие из тех, кто узнают персонажа, могут обвинить его в утрате власти его собственной семьей.

Потомственный дворянин: Персонаж является или непосредственно связан с кем-то, кто обладает титулом и землями, дарованными правителем данного королевства. К этой категории так же относятся племенные вожди и правители городов.

Преимущества: Персонаж начинает игру с двойным количеством начальных денег, одним предметом вооружения и лошадью. Он так же обитает во внушительном особняке.

Недостатки: Персонаж обязан подчиняться представителям высших статусов. Он может обладать определенными обязательствами, привязывающими его к одному географическому району.

“Новый” дворянин: Персонаж является или непосредственно связан с кем-то, кто добился аристократического звания, принадлежа при этом к низшим социальным статусам. К примеру, герой может стать таким богатым и влиятельным, что правитель решает наградить его. Эти люди обычно основывают торговые династии.

Преимущества: Персонаж начинает игру с возможностью выбора оружия и лошади, дополнительными 50% начальных денег и навыком Чтения и Письма. Он так же живет в большом особняке.

Недостатки: Потомственные дворяне могут презирать представителей “новой” аристократии. Обладатели низших статусом могут возмущаться возвышением “новых” дворян и пытаться сбросить их.

Представитель высшего класса: Этот персонаж обладает богатством, но при этом не имеет титула или огромного количества земель. Большая часть персонажей, относящихся к этой категории, является успешными торговцами или потомками древних семей, обладающих фамильными землями.

Преимущества: Персонаж начинает игру с максимально возможным количеством начальных денег и может выбрать себе один предмет вооружения. Он так же обладает удобным домом и навыком Чтения и Письма.

Недостатки: Персонаж и его большая семья могут стать объектом интриг семьи этого же ранга, пытающейся добиться внимания короля или статуса “новых” дворян.

Представитель среднего класса: Этот персонаж происходит из благополучной семьи. Он не может позволить себе какую-либо экстравагантность, но при этом и не голодает. Большая часть торговцев относится к этой категории.

Преимущества: Персонаж начинает игру с одним предметом вооружения, небольшим домом и навыком Чтения и Письма.

Недостатки: Представители среднего класса занимают весьма ненадежную позицию. Если их дела идут хорошо, то они могут перейти в разряд высшего класса; если им не везет, то они могут стать нищими.

Воины: Эти персонажи являются или очень тесно связаны с людьми, которые живут войной. Обычно сюда относятся наемники или бойцы, которые служат в армии или на флоте.

Преимущества: Герои начинают игру с одним дополнительным оружейным навыком, предметом вооружения и дополнительным пунктом Телосложения, отражающим выносливость этих людей.

Недостатки: Обладающие статусом воина персонажи славятся своей жестокостью, вспыльчивостью и разрушительностью. Из-за того, что они верят, будто практически все можно решить с помощью оружия, другие люди не слишком охотно связываются с ними.

Кроме того, принадлежащие к этому социальному классу герои постоянно вынуждены странствовать по наиболее опасным частям мира.

Торговцы: Эти персонажи являются (или непосредственно связаны) с людьми, которые зарабатывают себе на жизнь своим собственным потом – сюда относятся кузнецы, кожевники, моряки, рыбаки, охотники и множество других людей.

Преимущества Герои получают один неоружейный навык из Общей категории. Кроме того, эти персонажи избавлены от непосильного труда, которым занимаются крестьяне и рабы.

Недостатки: Герои должны очень много трудиться для того, чтобы находиться на этой социальной позиции и не опуститься до статуса крестьянина.

Крестьяне: Эти неумелые люди тяжело трудятся только для того, чтобы обеспечить себя пропитанием. Фермеры, пастухи, бандиты, разбойники, кочевники и пираты считаются представителями этого социального статуса.

Преимущества: Эти люди наименее привязаны к своему социальному статусу. Благодаря тому, что у них ничего нет, им нечего терять. Более того, они делятся с другими обитателями Кринна очень многим. Многие великие герои принадлежали к этому статусу.

Недостатки: Персонажи начинают не более, чем с половиной от общего количества начальных денег и часто оказываются очень бедными. Именно это заставляет их покидать свои фермы и отправляться на поиски удачи и славы.

Рабы: Эти герои были захвачены и проданы грабителями или же были вынуждены стать прислугой для того, чтобы оплатить долги. Когда игрок начинает отыгрывать свою роль, его персонажу удается бежать или заработать свою свободу.

Преимущества: Герои получают один неоружейный навык из Общей категории (отражающий те задачи, которые им приходилось выполнять в рабстве) и кинжал.

Недостатки: Персонажи начинают игру при отсутствии денег. Если герой является беглым рабом, то его выслеживают.

Набор персонажей

Одной из самых сильных сторон саги Драгонланса является набор прекрасных персонажей, которые действуют на протяжении всей её величественной истории. На Ансалоне живет множество уникальных героев, каждый из которых обладает своими собственными целями и мотивами, надеждами и страхами. Вдобавок к хорошо прописанным героям, Ансалон обладает огромным количеством союзников и злодеев, которые могут сыграть свою роль в определении судьбы мира.

Герои, которых чаще всего отыгрывают игроки (и злодеи, которые наиболее часто используются Мастерами) описаны в особых листах персонажей. Далее приведены персонажи, которые не настолько известны, но при этом способны сыграть главную роль в отдельных приключениях.

Персонажи разделены по группам в зависимости от той роли, которую они играют в саге – Друзья, Нейтральные и Противники. Герои располагаются в алфавитном порядке. (*В оригинале. Прим. переводчика*). Сначала для каждого персонажа приводятся игровые показатели, затем его описание, характер, история и возможное использование в игре.

Друзья

Эльхана Звездный Ветер (Дочь Говорящего-с-Звездами)

Законно-Добрая
Женщина-эльфийка, боец 7-ого уровня
Str 9; Dex 13; Con 10; Int 16; Wis 15; Cha 15; AC 2 (пластинчатый доспех +3, щит + 1); THAC0 14; hp 32; Ht 5 футов 4 дюйма; Wt 107 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Сильванести
Любимое оружие: Длинный меч +3, короткий меч +2
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, 90% сопротивление сну/очарование

Когда Эльхана говорит с представителями других рас, её голос очень холоден и вежлив. Она скрывает в сердце враждебность, которая достаточно хорошо заметна. Эльхана считает всех чужаков виноватыми в упадке её некогда великого народа – и это предубеждение очень сложно побороть. Даже при общении с другими эльфами её голос звучит высокомерно и требовательно. Она была рождена для того, чтобы занять трон Сильванести и она демонстрирует это каждым своим словом и жестом. Как ни странно, но за этой холодной маской скрывается добрая и любящая девушка. Симпатию Эльханы довольно легко завоевать, хотя она очень хорошо умеет скрывать свои чувства.

Когда Эльхана что-то хочет, она не просит и не умоляет: она требует. Так же она действует и в сражении. Несмотря на свой маленький рост она сражается, подобно берсерку, отказываясь отступать и не испытывая жалости к врагам. Ей часто удается побеждать противников, которые во много раз больше этой стройной, эльфийской девушки.

Во время Войны Копья Эльхана выполняла дипломатическую миссию на Санкристе, где она и узнала о том, что её родина была захвачена драконьими армиями. Эта новость стала для неё настоящим шоком, так как в момент её отбытия эльфы достаточно неплохо справлялись с драконидами. Она сразу же отправилась домой для того, чтобы узнать о том, что произошло с её отцом, которого не было среди беженцев. Она обнаружила, что все дороги в Сильваност стали запутанными и искаженными. К счастью, на её пути оказались Герои Копья. Она убедила их помочь ей, хотя сама вскоре пожалел об этом, так как произошло немыслимое: принцесса эльфов полюбила человека, Стурма Светлого Меча.

Будущие приключения: Отряд авантюристов, который встречается с Эльханой до войны может забыть о каком-либо вознаграждении. Если даже он полностью будет состоять из эльфов, Эльхана скорее потребует от них службы, чем предложит им какую-либо плату. Однако после того, что она пережила во время Войны Копья, Эльхана поняла, что у каждой расы есть свои хорошие и плохие стороны. Она поняла, что когда времена изменяются, тот кто хочет выжить, должен изменять вместе с ними.

Арман-Харас (сын Хорнфела, Патриарха клана Кайтил)

Законно-Нейтральный
Дворф-мужчина, боец 7-ого уровня

Str 16; Dex 10; Con 17; Int 11; Wis 6; Cha 9; AC 2 (кольчуга +2, щит); THAC0 14 (положительный модификатор +1); hp 59; Ht 4 фута 10 дюймов; Wt 162 фунтов; Mv 6
Местонахождение: Торбардин
Любимое оружие: Булава пехотинца
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, положительный модификатор +4 к спас-броскам против яда и магии

Арман-Харас всегда говорит так, если бы его слова были наполнены огромной важностью, даже если он ведет достаточно обыденный разговор. Он верит, что является реинкарнацией Хараса и ему суждено достичь истинного величия. Яростно верный своему народу, Арман-Харас является истинным мечтателем, ожидающим того дня, когда он приведет свой народ к свету. Арман очень настойчив, как в переговорах, так и в сражениях, всегда стремясь добиться наибольшей выгоды для своего народа. Он не отступит, если взялся за что-то. Он является очень гордым дворфом, который никогда не признает своего поражения.

Следуя по стопам своего отца, Тана дворфов Хилар, Арман стремится стать следующим королем Торбардина. Даже несмотря на то, что его имя означает "маленький" или “младший Харас", он постоянно стремится доказать, что он является перерождением Хараса, Харасом-королем.

Будущие приключения: Группа авантюристов, которая пытается встретиться с Советом Дворфов, может столкнуться с Арманом-Харасом в туннелях Торбардина. Он с радостью присоединится к любой миссии, которая позволит доказать всем остальным его избранность.

Астинус Палантасский
Нейтральный
Человек? Мужчина? Мудрец? ?-ой уровень
Str 12; Dex 17; Con 15; Int 21; Wis 19; Cha 17; AC 10; THAC0 2; hp 980; Ht 5 футов 7 дюймов; Wt 155 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Палантас
Любимое оружие: Нет
Особые способности: Обладает знаниями о ом, что было, и что происходит на Кринне
Особые предметы: Иконохронос, великая книга Астинуса

Астинус говорит тихим голосом, который несмотря ни на что кажется очень сильным. Он часто оказывается слишком занят для того, чтобы разговаривать с людьми; очень немногие счастливцы удостаивались общения с ним.

Астинус всегда вежлив, но он может быть чересчур сдержанным. Тот, кто прерывает его работу, навлекает на себя его гнев и раздражение. Астинус обычно немногословен и редко дает советы, предпочитая указывать на очевидные вещи, и предлагая искателям истины вновь задуматься над своими собственными выводами.

Информация о прошлом (и настоящем) Астинуса является очень скудной: никто не знает, когда он впервые появился в Палантасе и он отказывается рассказывать об этом. Некоторые люди объясняют его всеведенье и бессмертие тем, что он может быть богом Гилеаном или Зивилином (последний из которых, по слухам, обладает своим представителем на каждом из планов). Истинность подобных гипотез остается неизвестной, хотя Астинусу явно удалось каким-то образом добиться благосклонности богов. У него нет друзей или родственников, и потому он остается вдалеке от обыденных проблем.

Будущие приключения: Астинус может обеспечить информацией отряд авантюристов, хотя необходимость этого должна быть действительно огромной, а причины – гораздо более основательными, чем может показать на первый взгляд. Он может так же обратиться за помощью к определенной группе смертных. Кажется, что он практически ничего не знает об иных мирах, и он может захотеть получить подобные знания. Тем не менее, заключать с Астинусом сделки следует осторожно; как только что-то произносится на Кринне, Астинус сразу же знает об этом.

Бупу (Высокая Жрица, Агхар клана Блоп)

Нейтрально-Добрая
Женщина-овражный дворф, шаман 1-ого уровня
Str 15; Dex 16; Con 15; Int 8; Wis 10; Cha 9(15); AC 8; THAC0 20; hp 7; Ht 3 фута 4 дюйма; Wt 42 фунта; Mv 6
Местонахождение: Кзак Царот
Любимое оружие: Кинжал
Особые способности: Раболепие

У Бупу немного срывающийся голос. То, как она говорит, зависит от её собеседника, но всегда создается впечатление, будто ей всего три года отроду. Она иногда пытается кокетничать с Рейстлином, который некогда наложил на неё заклинание *очарования*. При разговоре с другими овражными дворфами она ведет себя более сурово, так как ожидает, что они будут ей подчиняться. При общении с кем-то опасным её голос становится подобострастным и раболепным, как и у всех Агхар, которым угрожает опасность.

Если Бупу неожиданно окажется в опасности, то она выхватит кинжал или что-то другое, что может напоминать оружие и попытается сделать вид, будто она представляет опасность. На самом деле, это не так. Если её блеф сработает, то при следующей удобной возможности она бросится бежать. Если у Бупу будет время для того, чтобы подготовить свою "магию", то она наложит "заклинание" с помощью одного из "магических" артефактов. К её артефактам относятся случайные вещи, которые были при ней, когда с Бупу случалось что-то хорошее. Очевидно, что её магии требуется определенная помощь. "Помощь" выражается в пробежках под столами, высыпании перца в чье-то лицо или разливании масла под ногами преследователей. Это соматические и материальные компоненты "магии" Бупу.

Бупу впервые встретилась с Рейстлином в разрушенном городе Кзак Цароте во время поисков Дисков Мишакаль. Он *очаровал* её, надеясь получить нужную информацию; с тех пор действие заклинания так и не прекратилось. Похоже она подарила Рейстлину магический камень, призванный исцелить его кашель (изумруд), и книгу, которая должна была помочь ему (магическую книгу Фистандантилуса). В конце концов, Рейстлин начал испытывать к ней довольно теплые чувства. Бупу является выдающейся представительницей народа Агхар, практически способной досчитать до трех (как говорят другие овражные дворфы). Она быстро поднялась по социальной лестнице Агхар, и, в конце концов, вышла замуж за самого Высокого Блопа. В результате этого она прочно заняла место Высокой Жрицы.

Будущие приключения: Информация Бупу может помочь отряду гораздо больше, чем её "магия". Овражные дворфы по своей природе игнорируются большинством остальных рас. Подобное предубеждение позволяет им накопить огромное количество полезной информации. На самом деле, они не слишком хорошо разбираются в полезности услышанного, но настойчивые люди могут получить с их помощью бесценные данные.

Крисания (Почтенная Дочь Паладайна)

Законно-Добрая
Женщина-человек, жрица 14-ого уровня
Str 10; Dex 11; Con 16; Int 13; Wis 12; Cha 16; AC 2 (пластинчатый доспех, щит); THAC0 12; hp 63; Ht 5 футов 6 дюймов; Wt 122 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Палантас
Любимое оружие: Цеп пехотинца

У Крисании глубокий, красивый голос, который привлекает внимание тех, с кем она разговаривает. Она обратила многих в свою веру с помощью одного только голоса. Она полностью верна Паладайну. Первой и единственной любовью Крисании является церковь. Она является приятной, культурной и очень образованной женщиной.

Крисания является глубоко верующей, но амбициозной. Она чувствует, что она обладает силами и способностями необходимыми для того, чтобы возглавить церковь после смерти Элистана. Хотя это действительно так, Крисании необходимо научиться состраданию, толерантности и человечности. В противном случае она может вступить на путь Короля-Жреца.

Крисания является дочерью древней аристократической семьи Палантаса. Она могла бы найти себе множество поклонников не только благодаря своей красоте и очаровательности, но и благодаря огромному приданному. Но Крисании хотелось чего-то большего, кроме управления домашним хозяйством и выращивания детей. Она всегда чувствовала, что её ждет великая миссия, и испугалась, что так и не сможет исполнить своего предназначения. Это все же произошло, когда она встретилась с Элистаном. Она была одной из его последовательниц, и с готовностью покинула свою семью и богатство для того, чтобы посвятить себя церкви.

Будущие приключения: Отряд авантюристов может пересечься с Крисанией несколькими способами. Во-первых она может попросить их сопроводить её во время выполнения особой миссии во славу Паладайна; она может нанять их на службу в обмен на определенную заклинательную помощь; она может быть спасена ими. Из-за того, что возрождение истинной веры на Кринне только начинается, Крисания так же может отправить персонажей на поиски знаний относительно веры.

Дуган Красный Молот

Нейтральный
Мужчина-дворф, боец 11-ого уровня
Str 18(00); Dex 1; Con 18; Int 18; Wis 9; Cha 16; AC 0 (кольчуга +2, щит +2); THAC0 10 (+3/+6); hp 81; Ht 4 фута 10 дюймов; Wt 157 фунтов; Mv 6
Местонахождение: Скитается
Любимое оружие: Боевой молот, секира
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, положительный модификатор +5 к спас-броскам против яда и магии

У Дугана громкий и грубый голос, который может поднять мертвого из могилы. Это веселый, дружелюбный дворф, который обожает выпивку и азартные игры (обычно именно в этом порядке). Когда он трезв, Дуган является таким же надежным, порядочным и разумным,

как и любой другой добрый дворф. Тем не менее, как только он выпьет, он полностью отдается игре и пьянству.

Дуган способен выпить очень много. Говорят, что он может загнать под стол представителя любой расы. Он компенсирует этот талант своим ужасающим невезением в азартных играх. Он готов поспорить о чем угодно – о том, в каком направлении полетит муха, какую лапу кошка лизнет первой. Эта мания становится очень неприятной, когда Дуган начинает спорить на вещи своих спутников, часто без их разрешения. И он практически всегда проигрывает пари.

В трезвом состоянии Дуган является великим воителем. В противном случае, он способен остановиться посреди кровавой битвы для того, чтобы выпить еще кружку пива или поспорить о том, кто первым получит стрелу в лоб. Немногим обитателям Ансалона известно о том, что Дуган Красный Молот является аватаром Реоркса. Его зажигательный характер скрывает серьезные и прагматические причины его присутствия на Кринне. Люди, имущество которых он проигрывает, редко нуждаются в этих вещах, и, в конце концов, Реоркс награждает их еще большими богатствами.

Будущие приключения: Отряд авантюристов может столкнуться с Дуганом в том случае, если у Реоркса на них какие-то большие планы. Присутствие дворфов в партии значительно увеличивает вероятность того, что Реоркс обратит на них внимание. Утрата снаряжения и денег героев в результате милых развлечений Дугана обычно становится началом прибыльного и веселого приключения.

Хозяйка Леса (Единорог)

Хаотично-Добрая
Единорог, 10 Хит Дайсов
Int 20; Wis 21; AC 2; THAC0 11; hp 60; Ht 18 hands; Wt 1,200 фунтов; Mv 24
Местонахождение: Омраченный Лес
Любимое оружие: Рог, копыта
Особые способности: Знает все, что происходит в её лесу; все лесные существа отвечают на её зов, выполняют её приказы и сражаются за неё насмерть

Хозяйка Леса говорит спокойным и добрым голосом. Она почитает все формы жизни, и атакует только тех, кто угрожает её лесу или здешним обитателям. Она всегда стремится изгнать злых существ из своих владений так быстро, как это только возможно. Хозяйка Леса является дружественной и гостеприимной, но она больше заботится о своих собственных владениях, и поможет только тем героям, которые как-то связаны с ними.

Хозяйка Леса существовала на протяжении всего существования леса. Некоторые люди считают, что она не является живым существом, а представляет собой воплощение жизненной энергии самой земли. У неё нет спутников, хотя ходят слухи о то, что белый олень мог бы стать её супругом, если бы она разрешила это ему. При этом, все лесные существа подчиняются воле Хозяйки.

Будущие приключения: Хозяйка Леса может попросить героев помочь ей в защите её земель или же вернуть какой-то пропавший предмет (сама она не может пересекать границы своих владений). Отряд персонажей может быть направлен богами на поиски предмета, спрятанного в лесу (при этом Хозяйка Леса может помогать, а может и не помогать им).

Гунтар Ут Вистан (Великий Мастер Соламнийских Рыцарей)
Законно-Добрый
Мужчина-человек, Соламнийский Рыцарь 13-ого уровня
Str 18(57); Dex 15; Con 13; Int 12; Wis 16; Cha 17; AC 0 (пластинчатый доспех +2 и щит); THAC0 8 (+2/+3); hp 62; Ht 5 футов 11 дюймов; Wt 197 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Западный Ансалон
Любимое оружие: Длинный меч +2 и верховое драконье копье

У Лорда Гунтара глубокий, спокойный и звучный голос. Он никогда, и не перед кем не сгибает спины. Во время разговора он всегда смотрит своим собеседникам прямо в глаза, стремясь уловить там сияние внутреннего света.

Гунтар является прирожденным лидером с врожденным чувством чести и долга. Хотя он считается умелым воителем, он ненавидит напрасное кровопролитие, считая его жестоким и ненужным. Он считает, что ненужная гибель даже одного солдата является истинным позором для командира.

Перед сражением Гунтар стремится узнать о своих противниках как можно больше. Он чувствует, что если он понимает противника достаточно хорошо, то победить его становится вдвое легче. В личных схватках Лорд Гунтар стремится пленить противника, а не убить его. Таким образом, его враг, в конце концов, может стать его другом. Лорд Гунтар считает, что милосердие – это не слабость.

С врагами, которые считают переговоры бесполезными, подобно драконидам, Гунтар сражается жестоко и безжалостно.

Гунтар Ут Вистан был вынужден принять свой титул очень рано. Его отец умер, когда Гунтару было всего 14 лет. Он серьезно подошел к исполнению своих обязанностей и понимал, что ему следует научиться еще очень многому, внимательно прислушиваясь к своим советникам. Уважение, которое он проявлял к своим товарищам, вернулось к нему сторицей, когда они избрали его Великим Мастером. Он пришел к власти, когда Соламнийские Рыцари все еще находились в опале; все, что делал Гунтар Ут Вистан, было направлено на возрождение древнего величия рыцарства.

Обязанности Гунтара сильно отразились на нем; у него почти нет друзей. Он уважает лидеров трех рыцарских орденов и доверяет им, но при этом не уступает искушению переложить на них часть своей ноши.

Будущие приключения: В любой момент после избрания его Великим Мастером, у Гунтара может возникнуть необходимость в отряде авантюристов, которые смогут заняться проблемами, угрожающими Рыцарству, или же драконидами. До этого, ему может потребоваться помощь в отношении его владений. Кроме того, Гунтар хочет разобраться в гибели его отца. Будучи Великим Мастером, он обладает огромной властью и ресурсами. В случае кризиса, отряд героев может всегда обратиться к нему за помощью.

Харас (Дворфийский герой)
Законно-Добрый
Мужчина-дворф, боец 14-ого уровня
Str 18(56); Dex 14; Con 16; Int 12; Wis 17; Cha 10; AC 2 (пластинчатый доспех +1); THAC0 7 (+2/+3); hp 78; Ht 5 футов 1 дюймов; Wt 172 фунтов; Mv 6

Местонахождение: Торбардин
Любимое оружие: Боевой молот
Особые способности: Инфравиденье 60 футов, положительный модификатор +4 к спас-броскам против яда и магии
Особые предметы: Молот Хараса

Харас говорит довольно мрачным тоном. Он видит ненависть, которая расцветает среди его народа, и это разрывает ему сердце. Он является отважным воином и верным спутником. До того, как дворфы начали сражаться друг с другом, он был гордым и счастливым воином.

В сражении Харас всегда стремится победить. Он очень гордится своими боевыми навыками, и поддерживает свое снаряжение в идеальном порядке. Он сделает все, что только сможет для того, чтобы выиграть сражение, но при этом он всегда сражается с честью и отвагой.

Когда Харас был еще молодым воином, он сражался плечом к плечу с Соламнийскими Рыцарями в Гоблинских Войнах. Рыцари были настолько поражены его умениями, доблестью, честью и благородством, что назвали его Харасом, что на языке Соламнии означает "Рыцарь". Это было высочайшей честью для представителя другой расы. Во время Войн Врат Дворфов, Харас сбрил свою бороду в знак того, что он опозорен тем, что ему пришлось убивать своих собственных братьев. Он убивал только по приказу своего короля.

Харас покинул финальное сражение, тогда он увидел, что его братья убивают друг друга исключительно из ненависти. Он забрал с собой тела сыновей своего короля. Потому его не было на поле боя, когда опустошительный взрыв уничтожил обе армии.

Когда король дворфов услышал о последствия сражения, он закрылся в своих покоях, отказавшись есть и пить. В конце концов, он умер на руках Хараса. Когда Харас увидел политические интриги и махинации, последовавшие за этим, он забрал тело короля и свой молот, а затем похоронил их в тайном месте.

Будущие приключения: Отряд, который встречает Хараса до Войн Врат Дворфов, обнаружит в его лице сильного и верного спутника, который всегда будет готов поддержать героев, которые сражаются во имя добра. После войны они могут встретить только сломленного человека, который утратил желание жить.

Отик Сандат

Законно-Нейтральный
Мужчина-человек, боец 3-ого уровня
Str 15; Dex 12; Con 18; Int 12; Wis 16; Cha 15; AC 9 (кожаный фартук); THAC0 18; hp 22; Ht 6 футов 1 дюйм; Wt 285 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Утеха
Любимое оружие: Штопор (1d4/1d4), кинжал

У Отика громкий, веселый голос, который хорошо слышен даже в многолюдной комнате. Это большой (даже очень) человек, но он настолько дружелюбен, что тот, кто никогда не видел его гнева, часто недооценивает его. Ему действительно нравится жизнь хозяина гостиницы и бармена, и он не променяет её ни на что другое. Он чувствует, что он приносит в мир добро, утоляя голод и жажду хороших людей. Немногие гости Гостиницы Последнего Приюта когда-либо оспаривали его репутацию.

При общении с беспокойными посетителями, Отик предпочитает успокаивать их бесплатной выпивкой для того, чтобы все получали в его гостинице только радость. Когда это оказывается невозможным, он выбрасывает буянов за двери.

Некогда Отик был авантюристом, но со временем он обнаружил, что жизнь, связанная с постоянной бдительностью и насилием – не для него. Когда он скопил немного денег, он решил основать спокойную, дружелюбную гостиницу, похожую на те, в которых он так любил останавливаться во время своих путешествий. Название “Гостиница Последнего Приюта” отражает его желание осесть здесь до конца своих дней.

Отик находится в достаточно хороших отношениях с каждым, кто живет поблизости, особенно в его знаменитой гостинице. Он считает Героев Копья своими близкими друзьями, особенно Тику, которая стала для него кем-то вроде дочери. Его друзья испытывают к нему тоже самое.

Будущие приключения: Отик может нанять низкоуровневую партию для того, чтобы собрать какие-то редкие травы для своего пива или же для охраны партии вина или провизии, которые он купил. Он так же может пригодиться высокоуровневым группам героев в качестве источника информации или хозяина места, в котором они могут со всеми удобствами отдохнуть от приключений. Кроме того, Отик готовит прекрасную картошку со специями.

Портиос (Наследник Говорящего-с-Солнцами)

Законно-Добрый
Мужчина-эльф, боец 7-ого уровня
Str 18(45); Dex 15; Con 16; Int 14; Wis 10; Cha 17; AC 1 (кольчуга +2, щит +2); THAC0 14 (+1/+3 положительный модификатор); hp 55; Ht 5 футов 10 дюймов; Wt 187 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Квалиност
Любимое оружие: Длинный меч +3, кинжал +3
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, 90% сопротивление сну/очарование

Портиос говорит медленно, методично и кратно. Кажется, что он взвешивает каждое слово, прежде, чем произнести его. Основным недостатком Портиоса является его гордыня, которая может проявиться в самый неудобный момент. Тем не менее, он действительно заботится о своем народе, Квалинести, и со временем станет прекрасным лидером.

Все решения Портиоса, как в сражении, так и за столом переговоров, принимаются исключительно в пользу Квалинести. Он может позаботиться о других расах, но чувствует, что прежде всего он обязан заботиться о Квалинести. Он ценит счастье своего народа выше собственной жизни.

Портиос был старшим сыном Говорящего-с-Солнцами. Он с рождения знал, что ему суждено править. Вся его жизнь прошла в подготовке к будущему правлению. Он негодует из-за того, что его брату, Гилтанасу, оказывается столько внимания исключительно благодаря его авантюризму, тогда как истинный долг принца эльфов состоит в заботе о собственном народе. Он так же утратил уважение к своей сестре, Лоране, так как в критический момент она бежала для того, чтобы последовать за Танисом. Портиос остался дома для того, чтобы

позаботиться о больном отце, а затем увести свой народ в безопасное место. Он чувствует, что его подвиг остался недооцененным.

Будущие приключения: Портиос может нанять отряд авантюристов для того, чтобы выполнить какую-то миссию, которая послужит благу Квалинести. Тем не менее, сам он никогда не любил приключения. Он слишком ответственен для этого. С другой стороны, отряд может связаться с Портиосом для того, чтобы получить доступ к определенному месту, расположенному на эльфийской земле или же за разрешением, необходимым для пересечения земель Квалинести.

Сильварт из Кагонести

Хаотично-Добрая
Женщина-эльфийка, боец 4-ого уровня
Str 13; Dex 17; Con 15; Int 15; Wis 13; Cha 18; AC 5 (кожаный доспех, Ловкость); THAC0 17; hp 34; Ht 5 футов 4 дюйма; Wt 102 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Сильваност
Любимое оружие: Обсидиановый кинжал, охотничья дубинка
Особые способности: Может исцелять легкие и серьезные раны и исцелять болезни один раз в день с помощью навыков Лечения и Гербализма

Голос Сильварт напоминает плеск воды; он так же звенящ и мелодичен. Она служит слугой Сильванести, и обычно вся вымазана в грязи и кажется настоящей дикаркой. Тем не менее, вымытая и расчесанная Сильварт оказывается настоящей красавицей. Она мечтает освободить свой народ и будет верным другом каждому, кто согласится помочь ей. Если кто-то встретит её во время шпионажа за Сильванести, то Сильварт постарается выдать себя за дурочку, способную выполнять только самые простые поручения. Тем не менее, когда отряд подружится с ней, она продемонстрирует героям свою проницательность и прекрасное знание лесной жизни.

Сильварт происходит из семьи мудрых женщин, что подтверждается её бледной кожей и белыми волосами. Она стала служить захватчикам-Сильванести для того, чтобы шпионить ради своего народа. Единственным её спутником является пес Дарго, снежно-белый кудхи с 27 хит-поинтами.

Некоторые считают, что Сильварт является воплощением Сильвары, Великой Серебряной Драконицы, которая полюбила Гилтанаса. Истинность этого предположения остается неизвестной.

Будущие приключения: Сильварт может обратиться к доброй партии с просьбой о помощи в деле освобождения её народа. Кроме того, она может оказать помощь в поиске некоего артефакта или реликвии, спрятанной в её родных лесах.

Солостаран (Говорящий-с-Солнцами)

Законно-Добрый
Мужчина-эльф, боец 7-ого уровня
Str 15; Dex 14; Con 13; Int 17; Wis 15; Cha 16; AC 9 (мантия правителя); THAC0 14; hp 47; Ht 5 футов 7 дюймов; Wt 165 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Квалиност
Любимое оружие: Длинный меч +3, кинжал +3

Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, 90% сопротивление сну/очарование

У Солостарана голос истинного дипломата: мягкий, уверенный и разумный. Это грациозный эльф, который уже довольно стар, хотя его народ считает, что он специально не обращает на это внимания. Он возглавлял свой народ на протяжении многих лет, и так как срок его правления превысил время жизни самых старых из ныне живущих людей, он привык, чтобы ему подчинялись. Солостаран излучает ауру уверенности, которая заставляет всех окружающих подчиняться ему.

Солостаран не любит вступать в конфликты. Он не только управляет Квалинести, он еще и защищает это королевство. Он понимает, что независимо от того, кто победит в сражении, потери понесут обе стороны. Солостаран не будет рисковать жизнью даже одного эльфа, пока не поймет, что подобный риск оправдан.

Солостаран пришел к власти так же, как и его сын Портиос: после долгих лет занятий и раздумий. Он прекрасно разобрался во всех институтах власти, прежде, чем окончательно взял на себя все бразды правления. Таким образом, он никогда не использует свою власть поспешно или необдуманно. Он гордится своими сыновьями и тем воспитанием, которое о дал им. Его дочь, Лорана, принесла ему немало горя, восстав против решений своего отца и сбежав из Квалинести к полуэльфу Танису.

Будущие приключения: Общение с Солостараном очень часто оказывается долгим и очень изысканным. Он практически всегда говорит с позиции силы, и никогда не спешит. Ему могут понадобиться наемники для участия в конфликтах с другими расами. (В конце концов, зачем проливать драгоценную эльфийскую кровь?). Или же, ему могут понадобиться опытные авантюристы, например для того, чтобы проникнуть в королевство, где эльфов не слишком жалуют.

Теоденес

Хаотично-Добрый
Мужчина-гном, боец 5-ого уровня
Str 15; Dex 10; Con 17; Int 17; Wis 6; Cha 14; AC 3 (кольчуга +2); THACO 16; hp 39; Ht 3 фута 2 дюйма; Wt 65 фунтов; Mv 6
Местонахождение: Гора Небеспокойсь
Любимое оружие: Гизарма, бердыш, трезубец
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, положительный модификатор +4 к спас-броскам против магии

У Теоденеса дружелюбный, веселый голос, и при всем при этом он говорит довольно быстро. Кажется, что он хочет сказать так много, что боится не успеть это сделать. Как и большинство гномов, Теоденес считает себя настоящим авторитетом во всех возможных вопросах. Он является любопытным и склонным к авантюрам, и, кроме того, обожает механические объекты. Он всегда готов помочь другим и никогда не учится на своих ошибках.

Теоденес готов дать совет или оказать помощь в случае любой сложной ситуации, независимо от того, просят ли его делать это: гном готов ринуться в бой только для того, чтобы выдать подкрадывающуюся партию или же починить корабль, чтобы, когда он

начинает тонуть, вспомнить о том, что он просверлил дырки в днище для того, чтобы использовать воду в качестве балласта.

Теоденес путешествовал везде и повсюду, и набрал множество сувениров из всех мест, в которых он побывал. Он путешествует с котенком, который со временем станет саблезубым тигром, и которого зовут Звездой. Котенок создает практически столько же проблем, сколько и его хозяин.

Будущие приключения: Теоденес может предоставить отряду любой предмет, который понадобится им во время следующего приключения (правда следует помнить о том, что героям очень повезет, если он вообще будет работать, и еще больше повезет в том случае, если он будет работать хорошо). Он так же может нанять отряд для поиска чего-то особенного для завершения его величайшего проекта. В любом случае, Теоденес не раз заставит героев схватиться за голову.

Вейлорн Губитель Вирмов

Нейтральный
Мужчина-человек, друид 9-ого уровня
Str 8; Dex 13; Con 14; Int 9; Wis 16; Cha 15; AC 5 (кожаный доспех +2, щит); THAC0 16; hp 40; Ht 5 футов 9 дюймов; Wt 164 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Сильванести
Любимое оружие: Скимитар +2, *посох питона*
Особые способности: Типичные способности друида

Друид Вейлорн считает себя Хумой, героем Третьей Драконьей Войны. Подобное заблуждение можно понять если учитывать то, что Вейлорн был современником Хумы. Он заснул в те древние дни, и проснулся только после того, как на Ансалон обрушился Катаклизм.

У Вейлорна спокойный, мягкий и усталый голос. Тем не менее, когда он начинает считать себя Хумой, его голос становится более глубоким и отважным. Он чисто выбрит, но иногда поглаживает верхнюю губу так, если бы там росли длинные усы.

Будучи друидом, Вейлорн является мудрым и отважным человеком, который достаточно неплохо разбирается в тактике. Тем не менее, иногда он атакует деревья или камни, называя их замаскированным драконами. В эти моменты (которые могут продолжаться часами), Вейлорн называет себя Хумой. Возможно, он когда-то действительно знал Хуму, и его долгий сон смешал образ этого героя с его собственной личностью. Он обладает выдающимися друидическими способностями и часто используется их в сражениях, как с настоящими, так и с выдуманными противниками.

Вейлорн был обнаружен спящим магическим сном. Он лежал в основании башни, которая, казалось, была построена в Эру Мечтаний, около 1,500 лет назад. Он не помнил ничего о минувших годах, и не знал о том, что произошло в этот промежуток времени. Некогда Вейлорн любил, а затем возненавидел эльфийскую чародейку, которую звали Сильванией. Темная колдунья призвала множество вирмов на свою сторону для того, чтобы уничтожить аристократию Сильванести. Тем не менее, Вейлорн и эльфы смогли уничтожить её армию и она отступила в свою магическую башню. После этого она погрузилась в Реку Времени, бежав в будущее, где её враги должны были стать слабее.

Вейлорн попытался последовать за своей бывшей возлюбленной через пространство и время. Он погрузился в Сон Веков, из которого его вывели Герои Копья. Он считает, что Сильвания виновата во всех бедах мира. Кажется, будто печаль затмила его разум.

Будущие приключения: Отряд авантюристов может обнаружить Вейлорна спящим в его башне, или же они могут принять участие в помещении его туда. Он так же может обратиться к отряду за помощью в возвращении ему памяти.

Нейтральные персонажи

Бас-Охн Кораф "Коф" (Первый помощник Перешона)

Нейтрально-Злой
Минотавр-мужчина, боец 10-ого уровня
Str 18(90); Dex 10; Con 14; Int 8; Wis 6; Cha 6; AC 6; THAC0 11 (+2/+4); hp 55; Ht 6 футов 6 дюймов; Wt 220 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Перешон
Любимое оружие: Кинжал, большая дубинка (1d8/1d6)
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов

Кораф много лет был учеником корабела в Лакуносе. Другой ученик, Диро, завидовал Корафу и стремился опозорить его. Последним испытанием для учеников была постройка собственного корабля, на который должны были взойти ученик и его мастер. Когда пришел черед Корафа, он поднял паруса своего судна и отважно вышел в море. Неожиданно корабль начал разваливаться. Корафу удалось добраться до берега, но Эфроту, мастеру-корабелу, повезло гораздо меньше. Запутавшийся в такелаже Эфрот утонул. Этой же ночью Кораф услышал, как Диро рассказывал о своем поступке. Разгневанный Кораф задушил его голыми руками. Из-за того, что закон минотавров запрещает убивать других минотавров за пределами арены, Кораф был брошен в тюрьму.

Там он встретил Маквесту, которая так же должна была умереть. Они бежали вместе. С тех пор они не расставались. Кораф полностью верен Маквесте и с радостью отдаст за неё жизнь.

Кораф говорит довольно медленно, если вообще говорит. У него гулкий, грохочущий голос. Он более изящен и хрупок, чем большая часть других представителей его расы, но становится настоящим зверем в сражении. Кораф довольно вспыльчив, но обычно ухитряется держать себя в руках. Тем не менее, когда он все же теряет контроль над собой, то кто-то оказывается за бортом.

Отвергнутый своим собственным народом, он стал испытывать к людям более теплые чувства, чем большинство минотавров. Коф никогда не предаст своих товарищей по команде. Он уважает тех, кто способен победить его в честном бою, но не доверяет незнакомцам и боится магии.

Будущие приключения: Кораф присоединится к отряду только в том случае, если он получит приказ Маквесты или останется один. Он может обратиться к героям за помощью в том случае, если она попадет в беду, а он не сможет помочь ей. Минотавры так же могут нанять партию для того, чтобы арестовать Корафа. В конце концов, он является беглым преступником.

Берем Вечный Человек
Нейтральный
Мужчина-человек, рейнджер 6-ого уровня
Str 13; Dex 12; Con 14; Int 15; Wis 14; Cha 13; AC 10; THAC0 15; hp 44; Ht 5 футов 9 дюймов; Wt 160 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Скитается
Любимое оружие: Короткий меч, кинжал
Особые способности: Регенерирует 1 хит-поинт в раунд; обладает иммунитетом к огню, кислоте, яду, магии, болезням, окаменению и утоплению; каждая рана в конце концов исцеляется

Берем говорит очень мало. Тем не менее, в его голосе звенит отчаяние и печаль. Он не делится информацией о своих особых способностях с теми, кто оказывается на его пути. Он проявляет какие-либо эмоции только тогда, когда видит солдат драконьих армий, так как они пугают его. Берем не собирается предавать своих спутников, но и не демонстрирует им особой верности. Хотя он не умирает от своих ран, они все равно причиняют ему боль. Он готов пойти на все для того, чтобы избежать новых мучений.

Когда Камень Основания Храм Истара был возвращен на Кринн Такхизис, Берем и его сестра были первыми, кто обнаружил его. Тогда он был обычным охотником и пастухом. Берем попытался добыть драгоценный камень из основания Храма. Его сестра, Джесла, ощутила зло, которое скрывалось там, и попыталась остановить его. Берем оттолкнул свою сестру, и она ударилась головой об камень и умерла. Страшась того, что кто-то узнает о его преступлении, Берем бежал, спрятав камень в кармане рубашки. Проклятый камень врос ему в грудь, став частью его плоти.

Теперь Берем скитается по Кринну, страшась того, что в один из дней его преступление будет раскрыто. Он так же боится злых драконидов, так как ему известно, что они каким-то образом связаны с хозяином этого загадочного камня.

Более пятидесяти лет Берем был пленником Дергаров, дворфов тьмы. На протяжении этого времени он был скрыт от глаз Королевы Драконов и забыл свою истинную сущность. Он стал обычным слабоумным, когда Герои Копья освободили его.

Берем верит, то источником его регенерации является камень. Он знает, что от него никак нельзя избавиться. Когда его тело исцеляется, камень вспыхивает ослепительным зеленым светом. Дракониды охотятся за ним из-за того, что он как-то связан с темными целями их королевы, Такхизис.

Будущие приключения: Берем будет путешествовать с героями любое количество времени, но при этом не демонстрируя какой-либо верности их целям и идеалам. Он не может стать истинным союзником. Кроме того, отряд могут нанять дракониды, Совет Белокамня, Соламнийские Рыцари ил кто-нибудь еще для того, чтобы найти Берема и доставить им его.

Фриц Доргаард
Хаотично-Нейтральный
Полуогр-мужчина, боец/вор 7-ого уровня
Str 18(51); Dex 16; Con 17; Int 8; Wis 7; Cha 12; AC 6 (кожаный доспех, Ловкость); THAC0 14 (+2/+3 положительный модификатор); hp 56; Ht 6 футов 9 дюймов; Wt 295 фунтов; Mv 12

Местонахождение: Перешон
Любимое оружие: Заводящий штифт, кинжал
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, прекрасно плавает (+3 к броскам одноименного навыка)

У Фрица громкий голос. Он является раздражительным и вспыльчивым, что достаточно распространено среди полуогров. Он любит издеваться над своими врагами и не любит большую часть минотавров. Фриц обладает некой звериной красотой, которая привлекает многих женщин, и знает об этом. Он является настоящим плутом и грабителем, но он абсолютно верен Маквесте и никогда не предаст её.

Фриц считает, что жизнь является одним великим приключением, и он часто бросается в битву, сжимая в каждой руке по кинжалу. Обладая веселым нравом, он обожает насмехаться над своими врагами. Втайне он страшится и избегает огня. Если он сталкивается лицом к лицу с огнем, он получает отрицательный модификатор –1 к броскам атаки и теряет все положительные модификаторы Ловкости.

Фриц должен был отправиться на виселицу за пиратство, когда Маквеста Кар-Тон спасла его. С тех пор он не покидал её. Он плавает вместе с ней на Перешоне и служит Маквесте в качестве личного телохранителя.

Будущие приключения: Фриц никогда не покидает Маквесту надолго. Тем не менее, во время пребывания в порту, Фрица можно отвлечь историей о легендарных сокровищах или поразительных приключениях. Он может нанять отряд авантюристов в том случае, если кто-то захватит Маквесту в плен.

Юстариус из Алых Одежд (глава Конклава)
Законно-Нейтральный
Человек-мужчина, волшебник 17-ого уровня
Str 14; Dex 16; Con 13; Int 17; Wis 14; Cha 12; AC 2 (кольцо защиты +6, Ловкость); THAC0 15; hp 42; Ht 5 футов 11 дюймов; Wt 150 фунтов; Mv 6
Местонахождение: Палантас
Любимое оружие: Кинжал, заклинания

У Юстарисуса громкий и веселый голос. Это дружелюбный человек с открытым, честным лицом. Он не слишком доверяет незнакомцам, и не часто испытывает сочувствие к незнакомым ему людям. При этом он всегда верен своим друзьям и своему слову. Он слегка хромает при ходьбе и полагается больше на магию, нем на свою телесную мощь.

В юности Юстариус очень гордился своими физическими способностями, и был вынужден выбирать между физической мощью и магией. Призрачный враг искалечил ему левую ногу во время Испытания, сделав её кривой и практически полностью парализованной. Во время долгого исцеления, Юстариус серьезно занялся магией и, в конце концов, стал главой своего ордена. Будучи воистину нейтральным магом, он приобрел не так уж много врагов. Некоторые считают, что он возглавит конклав после Пар-Салиана. Из-за его положения у него очень мало друзей, хотя он ценит и уважает глав двух других орденов, Пар-Салиана и Ладонну.

Будущие приключения: Юстариус склонен к авантюризму и его можно убедить сопровождать отряд, особенно, если он отправляется на поиски артефакта, магической книги

или какого-либо необычного магического предмета. Кроме того, он может поручить отряду найти для него какой-то предмет.

Лорак Каладон (Король Сильванести)

Законно-Добрый
Эльф-мужчина, боец 15-ого уровня/маг 3-его уровня
Str 13; Dex 14; Con 7; Int 12; Wis 7; Cha 12; AC 6 (кожаный доспех +2); THAC0 6; hp 18; Ht 5 футов 10 дюймов; Wt 123 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Сильванести
Любимое оружие: Длинный меч +3
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, 90% сопротивляемость сну и очарованию

Сейчас Лорак является жалким подобием прежнего эльфа. Единственным звуком, которые способен издавать король, является болезненный и едва различимый шепот. Тем не менее, в более счастливые времена он был сильным и выносливым, и считался одним из прекраснейших эльфов своего королевства. Он был великим лидером: умным и хорошо образованным.

Когда драконьи армии осадили прекрасный лес Сильванести, он решил уничтожить их. Воспользовавшись Глазом Дракона, который он нашел во время своих старых приключений, Лорак призвал его силы для того, чтобы сокрушить драконов. К сожалению, Глаз оказался сильнее Лорака. Злой разум, скрытый внутри Глаза – Змей, Дух Зеленого Дракона – наложил на него ужасающее заклятье. Это заклинание свело Лорака с ума, сделав его пленником своих собственных кошмаров. Оно так же прекратило прекрасный лес Сильванести в царство ужаса и мрака. До сих пор эльфы сражаются с призрачными существами, которые поселились там.

Будущие приключения: Для того, чтобы помочь Лораку, отряду необходимо войти в его сон и помочь ему вырваться оттуда. Тем не менее, это очень опасно. Реальность в мире снов является обманчивой и предательской, и потому персонажи могут навсегда остаться в своих собственных кошмарах. Там может появиться все, что угодно, и только Мастер может решить, что реально, а что нет.

Отряд авантюристов так же может встретиться с Лораком до его падения, хотя подобная встреча окажется весьма проблематичным делом. До Драконьих Войн границы Сильванести были закрыты для большинства чужаков. Возможно персонажи будут выступать в качестве дипломатической миссии, призванной убедить эльфов открыть их. Или же слухи о войне могут заставить соседние королевства отправить туда шпионов для того, чтобы проверить, готовятся ли к ней эльфы.

Маквеста Кар-Тон (Капитан Перешона)

Нейтральная
Полуэльфийка-женщина, боец/вор 6-ого уровня
Str 15; Dex 18; Con 16; Int 11; Wis 13; Cha 13; AC 4 (кожаный доспех, Ловкость); THAC0 15; hp 50; Ht 5 футов 5 дюймов; Wt 120 фунтов; Mv 12
Местонахождение: Перешон
Любимое оружие: Длинный меч +1, кинжал
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, 30% сопротивляемость сну и очарованию

Маквеста говорит громким, хриплым голосом. Она привыкла командовать мужчинами и потому командирские нотки звучат практически в каждом её слове. Она часто флиртует с красивыми и недалекими мужчинами, но избегает каких-либо обязательств. В каждом порту у неё найдется любовник. Она не доверяет никому, за исключением первого помощника Корафа и своего телохранителя, Фрица. Прежде всего, она верна своему кораблю и команде, а затем уже своим клиентам и тем, кому она давала клятвы чести. Маквеста любит поторговаться, но при этом она остается честным торговцем.

Кажется, будто Маквеста принадлежит к северной расе чернокожих моряков, но на самом деле в её жилах течет и эльфийская кровь. Она обрезала свои уши для того, чтобы скрыть свое эльфийское происхождение, так как в землях драконов эльфов преследуют и уничтожают. Только её первому помощнику и телохранителю известно об её истинном происхождении.

Будучи торговцем и пиратом, Маквеста играет на обе стороны. Её бунт против драконьих армий является опасным делом, но до сих пор ей удается избегать пленения. Она уничтожает драконидов, тайно дав клятву на крови всегда сражаться с теми, кто убивает эльфов. Она безжалостно уничтожает корабли драконидов, убивая всех людоящеров для того, чтобы никто из них не рассказал Владыкам Драконов о её предательстве.

Когда отец Маквесты, который так же был моряком, умер, он оставил ей только Перешон и множество долгов. Он был предан другом, которому всегда доверял. На предсмертном ложе он заставил Маквесту поклясться, что она никогда и никому не будет доверять, и пожертвует всем ради богатства. Маквесте казалось, что в окружающем её холодном и злом мире, какую-то важность имеют только деньги. Пораженная предательством и смертью своего отца, Маквеста до сих пор держит клятву, доверяя только своему первому помощнику и телохранителю.

Маквеста встретилась с Бас-Охном Корафом на Острове Митас, где они оба ожидали казни в тюрьме минотавров. Он спас ей жизнь и помог бежать. Хотя она любит минотавра, Маквеста не признается в этом даже самой себе. Ей все еще снятся кошмары о тюрьме. Маквеста встретилась с Фрицем, когда спасла его с драконидских галер. С тех пор он верен ей.

Будущие приключения: Маквеста может нанять отряд авантюристов для того, чтобы заполнить освободившиеся места в команде или для того, чтобы спасти членов команды, оказавшихся за решеткой. Кроме того, персонажи могут совершить путешествие на её корабле. Герои могут встретить Маквесту в тюрьме или же их могут нанять для того, чтобы вытащить её оттуда. Кроме того, силы Темной Королевы предлагают огромные деньги за голову Маквесты, и злой отряд вполне может взяться за это задание.

Пар-Салиан из Белых Одежд (глава Конклава)

Законно-Добрый
Человек-мужчина, волшебник 18-ого уровня
Str 10; Dex 17; Con 9; Int 18; Wis 15; Cha12; AC 2 (кожаный доспех +3, Ловкость); THAC0 15; hp 45; Ht 5 футов 9 дюймов; Wt 129 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Палантас;
Любимое оружие: Кинжал, заклинания

У этого 70-летнего мужчина спокойный и ясный голос. Он кажется очень дряхлым, хотя его глаза сияют ослепительной синевой. У него длинные, седые волосы, которые ему постоянно приходится смахивать с глаз. Он предпочитает заниматься науками, а не физическим трудом. Он очень хотел бы снять с себя обязанности лидера Ордена Белых Мантий, но он не сделает этого до тех пор, пока Рейстлин продолжает представлять опасность для мира. Ни при каких обстоятельствах он не покинет Вайретскую Башню.

Именно Пар-Салиан дал разрешение Рейстлину пройти Испытание в столь юном возрасте. Многие считают, что именно преждевременное Испытание подтолкнуло Рейстлина к союзу с Фистандантилусом и обратило его к злу. Пар-Салиан является наиболее могущественным из глав орденов; он завоевал свое место в основном благодаря своим магическим умениям.

Будущие приключения: Из-за того, что он боится покидать Вайретскую Башню, Пар-Салиану нужны люди, которые могли бы выполнять его приказы в окружающем мире. Конечно же, у него есть свои прислужники, но некоторые задачи не могут выполнить даже они. Он может захотеть нанять отряд авантюристов для определенной цели или потребовать от них службы в обмен на магическую помощь.

Сестан (Слуга Тоэда)

Нейтральный
Овражный дворф-мужчина, вор 2-ого уровня
Str 12; Dex 17; Con 16; Int 9; Wis 7; Cha 10; AC 5 (кожаный доспех, Ловкость); THAC0 20; hp 7; Ht 3 фута 7 дюймов; Wt 62 фунтов; Mv 6.
Местонахождение: Кзак Царот;
Любимое оружие: Кинжал
Особые способности: Раболепие

Сестан отказывается скулить даже тогда, когда он раболепствует перед кем-то; он непоколебимо верит в свою способность помочь своим друзьям. Он с радостью готов выполнить любую задачу, которую поставят перед ним. По своей воле он никогда не станет рисковать жизнью, но очень часто он даже не догадывается о том, насколько опасны поставленные перед ним задачи.

Сестан никогда не вступает в сражение по собственному желанию, за исключением тех случаев, когда он пытается спасти жизнь дорогого ему друга. Он скорее будет умолять пощадить его, пока не получит возможность сбежать. Он бегает и прыгает на удивление хорошо для существа с такими короткими ногами.

Герои впервые встретили Сестана тогда, когда они оказались захваченными в плен в Утехе и эльфы, возглавляемые Портиосом, попытались освободить их. Им удалось убедить Сестана в том, что ему больше не нужно быть рабом Тоэда, и что он может изменить свою жизнь. Сестан сломал замок на их клетке, а затем исчез в поднявшейся суматохе.

Будущие приключения: Отряд авантюристов скорее всего наткнется на Сестана в каком-то темном углу и не в самое удобное время. Сестан попытается присоединиться к любому отряду, члены которого разрешат ему жить и путешествовать вместе с ними. Мастер может использовать Сестана для создания комических ситуаций, так как он способен поставить отряд в самые неприятные ситуации, всего лишь пытаясь "помочь".

Враги

Ариакас (Командир Красной Драконьей Армии)

Законно-Злой
Человек-мужчина, жрец 23-ого уровня/боец 10-ого уровня
Str 15; Dex 12; Con 11; Int 13; Wis 18; Cha 15; AC -1 (пластинчатый доспех +4); THAC0 7; hp 88; Ht 5 футов 11 дюймов; Wt 197 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Оплот
Любимое оружие: Булава +3

Ариакас не говорит; он вещает. Каждое его слово является приказом, он ожидает, что этим приказам будет подчиняться каждый. Ариакас является воплощением амбициозного зла.

Главной слабостью Ариакаса является его высокомерие. Он обладает такой огромной властью, что начал недооценивать своих противников. Его чрезмерная уверенность в своих силах мешает ему признать, что кто-то может обладать такими же талантами, как и он. Таким образом, его планы могут содержать слабые места, которыми может воспользоваться умный враг.

В молодости Ариакас был прекрасным воином. Тем не менее, когда он открыл для себя истинное зло Темной Королевы, он сразу же забыл о боевых искусствах, посвятив себя служению Такхизис. Его сила очень возросла. Теперь он стал Владыкой Драконов, которому подчиняется Красная Драконья Армия, самая могучая из пяти армий Такхизис. Красная Армия действовала наиболее успешно в ходе военных кампаний. Ариакас является правителем всех земель, которые были захвачены его силами. К их числу относится Оплот, Абанасиния, Квалиност и Тарсис. Теперь Ариакас стал Императором, и он подчиняется только самой Такхизис.

Будущие приключения: Немногие авантюристы могут позволить себе встретиться с противником, подобным Ариакасу лицом к лицу. Только покушение или быстрое похищение могут дать даже высокоуровневым персонажам возможность победить его. Кроме того, герои могут попытаться дискредитировать Ариакаса перед Темной Королевой. Разрушив значительное количество его планов и выставив его дураком, персонажи могут добиться того, что Такхизис откажется от его служения.

Бакарис (Лейтенант Синей Драконьей Армии)

Хаотично-Злой
Человек-мужчина, боец 11-ого уровня
Str 16; Dex 12; Con 15; Int 10; Wis 14; Cha 13 AC 1 (пластинчатый доспех +2); THAC0 10 (+1 к урону); hp 58; Ht 6 футов; Wt 187 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Восточные Дебри
Любимое оружие: *Двуручный меч +2, похититель жизни*, отравленные кинжалы

Бакарис говорит угрюмым и злым голосом. Это красивый, темноволосый мужчина, который больше верен Синей Леди, чем оставшейся части драконьей армии. Он довольно несдержан и высокомерен, что не раз вызывало достаточно серьезные проблемы.

В сражении Бакарис дерется, подобно берсеркеру. Его пыл, постоянная жажда удовольствий и верность Синей Леди являются слабостями, которые можно использовать. Он может

начать действовать бездумно и неосмотрительно в том случае, если будет спровоцирован, искушен чем-либо или убежден в том, что Синей Леди угрожает опасность.

Дикий характер и ужасающий нрав заставили его бежать из родных земель; во время поединка из-за женщины он убил сына аристократа. С тех пор эти недостатки никогда не оставляли его.

Бакарис встретил Синюю Леди в самом начале её карьеры и понял, что вскоре она обретет власть. Он решил вознестись вместе с ней. Она знает о его слабостях, но Синяя Леди понимает, что пока судьба Бакариса связана с её судьбой, она может верить ему. Она заботится о том, чтобы его интересы всегда совпадали с её планами.

Будущие приключения: Умный отряд может использовать Бакариса в качестве слабого звена командования Синей Драконьей Армии. Если Бакариса удастся убедить в том, что другие офицеры сговариваются о чем-то за его спиной, то он может впасть в ужасный гнев. Кроме того, человек, подобный Бакарису, легко может попасть под влияние других людей в результате игорных долгов или чего-то подобного.

Чот Эс-Калин (Вождь Минотавров)

Нейтрально-Злой
Минотавр-мужчина, боец 13-ого уровня
Str 18 (99); Dex 12; Con 16; Int 9; Wis 10; Cha 8 AC 4 (кольчуга + 1); THAC0 8 (+2/+5 положительный модификатор); hp 80; Ht 6 футов 11 дюймов; Wt 275 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Лакунос
Любимое оружие: Боевой Топор +2
Особые способности: Инфравидение 60 футов, иммунитет к обычному страху

Чот Эс-Калин говорит громким, сердитым голосом, когда он вообще снисходит до того, чтобы открыть рот. Он не знает Общего, и очень редко обращается к представителям низших рас, за исключением тех случаев, когда он решает их судьбу. Чот является жестоким и безжалостным существом, которое правит благодаря террору и унижениям.

Чот считает все остальные расы низшими. Тем не менее, он уважает драконов и тех, кто способен контролировать их. Он отказывается верить, что представитель низшей расы способен победить его, и потому обожает играть со своими противниками, подобно коту, играющему с мышами.

Чот пришел к власти по трупам своих соперников. Он правит своим королевством таким же образом. Чот заключил пакт с Владыками Драконов для того, чтобы удовлетворить собственные амбиции, но при этом он не доверяет им. Именно потому он заключил секретный договор с Грабителем, главой пиратских флотов людей. Кажется, будто они с Грабителем сделаны из одного теста. Вряд ли их союз просуществует долго, но они очень хорошо подходят друг другу.

Будущие приключения: Если Чот не покидает своей столицы (например, для совершения морского похода), то единственным местом, где герои, не принадлежащие к расе минотавров могут встретить его, является арена. Единственной наградой за победу над Чотом будет еще несколько часов жизни перед следующим боем…или еще одним после него.

Фистандантилус

Нейтрально-Злой
Человек-мужчина, волшебник 23-ого уровня
Str 9; Dex 15; Con 16; Int 18; Wis 16; Cha 15; AC 9; THAC0 13; hp 47; Ht 5 футов 4 дюйма; Wt 120 фунта; Mv 12.
Местонахождение: Палантас
Любимое оружие: Заклинания
Особый предмет: Кровавый Камень Фистандантилуса

Фистандантилус разговаривает холодным, скрипучим голосом, который напоминает скрежет заржавевших дверных петлей в древнем мавзолее. Это больной, старый человек с серой, морщинистой кожей и горящими, возбужденными глазами. Фистандантилуса окружает аура зла и развращения; все окружающие способны ощутить её. Его голос лишен каких-либо эмоций. Он отказался от своих чувств ради стремления к власти.

Фистандантилус часто пытается заставить других людей сражаться за него; он вступает в сражение только тогда, когда у него не оказывается другого выбора. Он предпочитает телепортироваться в другое место, а затем застать своих противников врасплох.

Много лет назад Фистандантилус проложил путь, на который со временем вступил Рейстлин. Его попытке войти в Бездну и бросить вызов Такхизис помешал один из артефактов гномов, который взорвался и уничтожил армии дворфов, сражавшиеся в Войне Врат Дворфов. Кроме того, Фистандантилус обнаружил, что всем его планам угрожает неумолимое время – он старел. Потому, его дух прошел через пространство и время и связался с Рейстлином, попытавшись захватить тело юного мага. Если бы ему это удалось, Фистандантилус мог бы попытаться опять сразиться с Темной Королевы. Тем не менее, Рейстлин оказался слишком силен для него.

Жизнь Фистандантилуса представляла собой бесконечный бой со смертью. Сначала он пытался продлить свою жизнь, похищая жизненную энергию других магов с помощью своего кровавика; затем он решил стать богом, победив Такхизис; в конце концов, он попытался обрести бессмертие, став личем. Тем не менее, все планы Фистандантилуса провалились.

Будущие приключения: Фистандантилус всегда испытывает огромный интерес к отрядам авантюристов, особенно к тем, в состав которых входят молодые маги Черных или Алых Одежд. Фистандантилус похищает или заманивает молодых магов подальше от отряда для того, чтобы похитить их магическую энергию с помощью своего кровавого камня. Подобное похищение может повлечь за собой оживленную погоню, так как члены отряда, скорее всего, захотят спасти своего товарища.

Златоуст
Законно-Злой
Аурак, драконид-мужчина, 8 Хит Дайсов
Str 12; Dex 13; Con 10; Int 17; Wis 11; Cha 16; AC 0 (природный); THAC0 10; hp 49; Ht 7 футов 2 дюйма; Wt 280 фунтов; Mv 15.
Местонахождение: Скитается
Любимое оружие: Взрывы энергии x 2, разящее дыхание
Особые способности: Смотрите раздел об драконидах-аураках в главе, посвященной зверям и монстрам Ансалона

Златоуст говорит спокойным, несколько шипящим голосом. Хотя он редко повышает голос, его достаточно легко услышать, даже в шумной комнате. Когда он общается с потенциальными противниками, Златоуст предпочитает самые разнообразные маски: простого фермера, глупого огра, золотоволосой девы, грязного нищего и так далее.

Златоуст презирает млекопитающие расы и считает их низшими. Подобное предубеждение часто заставляет его недооценивать млекопитающих. Быстрый противник способен сразить его неожиданной и могучей атакой. Он так же не любит использовать в сражении свои когти и зубы. Он предпочитает применять разящее дыхание и взрывы энергии, если у него есть такая возможность.

Златоуст является специальным агентом Темной Королевы, миссия которого состоит в поддержании мира между Лордом Тоэдом, Синей Леди и другими её союзниками. Только Синей Леди и Тоэду известна его истинная природа, и он подчиняется только их приказам. Он абсолютно верен Такхизис, но недолюбливает Синюю Леди. Он пытается напугать её, приписывая Тоэду больше сильных сторон, чем есть на самом деле.

Будущие приключения: Умный противник способен использовать нелюбовь Златоуста к Синей Леди. Возможно в определенных условиях Златоуст даже пойдет на предательство Синего Владыки Драконов для того, чтобы сместить её. Он может выдать часть её планов врагам для того, чтобы она потерпела неудачу. Если герои встречаются с Златоустом во время путешествия, то он попытается запутать их "дружественным" советом, а затем предупредит Тоэда для того, чтобы заманить их в ловушку.

Ладонна (Глава Черных Одежд)

Законно-Злая
Человек-женщина, волшебница 17-ого уровня
Str 9; Dex 18; Con 12; Int 18; Wis 16; Cha 18; AC 1 (мантии, кольцо защиты +4, Ловкость); THAC0 15; hp 41; Ht 5 футов; Wt 115 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Палантас
Любимое оружие: Заклинания

У Ладонны очень страстный голос, который многие мужчины считают неотразимым. Она поражает всех окружающих её людей своим острым умом и очарованием. Женщина поразительной красоты, Ладонна, отказывается использовать магию для того, чтобы скрывать своей возраст. Тем не менее, под этой соблазнительной оболочкой скрывается безжалостная и идеально подходящая своему положению женщина.

Ладонна всегда позволяет другим недооценивать её. Тем не менее, в случае возникновения конфликта она безжалостно сокрушает своих врагов. Она готова воспользоваться любыми методами, включая покушения и убийства, для того, чтобы расправиться с теми, кто угрожает её власти. Единственным человеком, которого она боится, является Рейстлин. Она знает, что если он когда-либо захочет занять её место, то он не задумываясь убьет её.

Еще в юности Ладонна стала ученицей Арианны – чародейки Черных Одежд, которая стала Главным Хранителем библиотеки Вайретской Башни. Это положение дало ей возможность получить огромное количество знаний из материалов, доступа к которым в обычных условиях она была бы лишена. Когда Арианна умерла в возрасте 150 лет, Ладонна заняла её место. Таким образом, она стала членом Конклава в тридцать лет.

В свое время Арианна поддерживала определенные отношения с Пар-Салианом. У них родилась дочь, о которой Пар-Салиан так никогда и не узнал. Ладонна отправила этого ребенка в одну из верных ей семей Палантаса, где её должны были вырастить, но корабль, на котором она плыла, бесследно исчез. Ладонна иногда скорбит об этой потере и до сих пор надеется, что девочке каким-то образом удалось выжить. (*Как интересно…Аша из Драконов Летнего Полдня. Прим. переводчика*)?

Будущие приключения: Ладонна проводит большую часть своего времени в Вайретской Башне. Любые герои, которые окажутся там, обязательно встретятся с ней. Она может иногда нанимать людей для своих целей, которые не всегда включают убийства нежелательных ей людей, и персонажи вполне могут познакомиться с ней таким образом. Кроме того, какой-то другой отряд авантюристов может захотеть нанять персонажей для того, чтобы защитить их от самой Ладонны.

Мандракор Грабитель
Нейтрально-Злой
Полуогр-мужчина, боец 8-ого уровня
Str 16; Dex 14; Con 15; Int 12; Wis 8; Cha 14; AC 4 (набивной кожаный доспех +2, щит); THAC0 13; hp 68; Ht 6 футов 10 дюймов; Wt 289 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Скитается
Любимое оружие: Кинжал, *длинный меч +1,* заводящий штифт
Особые способности: Инфравиденье в радиусе 60 футов, Сражение вслепую

У этого лорда пиратов очень грубый голос, который больше напоминает звериный рык. Это жестокий и суровый человек, который очень любит власть. Обычно он разговаривает агрессивным и оскорбительным тоном. Если он считает, что кто-то злоумышляет против него, то он бросает ему вызов, и предлагает сражаться насмерть. Тот, кто отказывается драться с ним, загадочным образом исчезает.

Мандракор управляет своим флотом с помощью страха и силы. Он смог объединить пиратов с помощью их ненависти к минотаврам и страхом перед их флотом. Мандракор коварен и злобен, но при этом хорошо разбирается в политике. Он заключил тайное соглашение с флотом минотавров и Владыками Драконов, разрешив их кораблям свободно бороздить моря в обмен на разрешение грабить все остальные судна.

Мандракор был обычным галерным рабом, пока в один из дней пиратский корабль не атаковал его судно, даровав рабам свободу в обмен на службу. Мандракор оплатил капитану пиратского корабля тем, что бросил ему вызов и убил его при первой же возможности. По законам пиратов, это сделало его капитаном пиратского корабля. Он продолжал вырезать пиратских лидеров до тех пор, пока ему не подчинился целый флот.

Будущие приключения: Приключения, связанные с Мандракором, могут относиться к одной из двух разновидностей. Во-первых, герои могут отправиться на охоту за ним, или же у них может возникнуть необходимость защитить себя от него, во время нападения пиратов на их корабль.

Лорд Сот (Рыцарь Черной Розы)
Хаотично-Злой
Рыцарь Смерти

Str 18(99); Dex 14; Con 17; Int 10; Wis 9; Cha 17; AC 0 (пластинчатый доспех +3); THAC0 5 (+ 2/+ 5); hp 89; Ht 6 футов 5 дюймов; Wt 300 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Соламния
Любимое оружие: *Двуручный меч +3*
Особые способности: Магическая сопротивляемость 75% (если бросок равен 11% или меньше, то заклинание отражается в мага); воздействует на нежить, как жрец 6-ого уровня; может вызывать кошмарного скакуна каждые 4 года; излучает *страх* в радиусе 5 футов;
Магия: *Огненный шар* (20d6) раз в день, *врата* два раза в день, *Слово Силы* (Ослепление, Парализация или Убийство) раз в день, *символ* (боли или страха) раз в день, *стена льда* по желанию.

У Лорда Сота низкий, леденящий кровь голос. Его поведение способно испугать даже кендера. При этом, Сот часто ведет себя в соответствии с Кодексом и Мерой.

Тем не менее, он относится к понятиям чести скорее с насмешкой, чем с уважением. Лорд Сот сражается в соответствии с правилами рыцарства, спешиваясь для того, чтобы бросить вызов пешему воину, вкладывая в ножны меч, если его противник безоружен и так далее. Все эти действия являются простыми издевками, так как ужасные силы рыцаря смерти делают подобную снисходительность к врагам глупой и ненужной.

Много лет назад, Лорд Сот считался добрым и почитаемым воином, почти образцом благочестия. Тем не менее, он был подвержен сильным страстям; именно эти страсти и стали причиной его падения. Сот желал наследника, но его жена была бесплодна, и не могла даровать ему сына. И потому в один из дней, он обратил внимание на эльфийскую деву, которая была ученицей Короля-Жреца. Он изменил своей жене с ней, и, когда он обнаружил, что она забеременела, убил свою жену для того, чтобы жениться на эльфийке. Со временем преступления Сота были раскрыты, и он был вынужден испытать порицание и бесчестье.

Когда его новая жена узнала о произошедшем, она взмолилась Мишакаль, чтобы та дала её мужу возможность искупить его вину. Сам Сот обратился с просьбой к Паладайну, и два светлых бога ответили на их молитвы. Соту была дарована сила предотвратить Катаклизм, но при этом он должен был пожертвовать своей жизнью. Сот с радостью согласился на это. Тем не менее, на пути в Истар ему повстречались эльфийские женщины, которые хотели, чтобы он потерпел неудачу. Они заронили семя лжи в его сердце, заявив, что его жена была ему неверна. Сот поверил им и вернулся в Даргаардскую Твердыню для того чтобы наказать её. После этого начался Катаклизм, и жена Сота вместе с его ребенком погибли в пламени.

Сот безмолвно сидел в главном зале своей твердыни в окружении ревущего пламени. Он ожидал смерти. Но смерть так и не пришла за ним. Он превратился в рыцаря смерти. В насмешку над его утраченной честью, его последователи превратились в воинов-скелетов, вынужденных служить ему, а эльфийские женщины, ставшие причиной его падения, превратились в баньши, которые каждую ночь оплакивали его преступления в залах Даргаарда.

Мучения Сота продолжались до тех пор, пока в Даргаард не прибыла Синяя Леди. Она предложила Соту эльфийскую деву, Лорану, в обмен на военный союз. Сначала Сот увидел в Лоране свою утраченную любовь и поверил, что она может дать ему возможность освободиться от своего проклятья. Но со временем он возжелал саму Синюю Леди и привел её к гибели, чтобы она навсегда присоединилась к нему в его ужасном существовании.

Будущие Приключения: Лорд Сот является ужасным врагом для любого отряда авантюристов. Учитывая его кошмарного скакуна, воинов-скелетов и спутниц-баньши, можно сказать, что с ним действительно стоит считаться. Уничтожение Лорда Сота является слишком сложной и великой целью для одного приключения. Тем не менее, на основе этого Мастер может создать целую героическую сагу. Сначала герои могут просто препятствовать исполнению планов Сота. Затем по мере роста их сил и знаний о самом Соте, они могут вступить с ним в эпическое сражение, финал которого изменит судьбу Кринна.

Верминаард (Владыка Драконов)

Законно-Злой
Человек-мужчина, жрец 8-ого уровня
Str 14; Dex 10; Con 15; Int 12; Wis 16; Cha 18; AC 1 (пластинчатый доспех +2); THAC0 16; hp 50; Ht 6 футов 2 дюйма; Wt 195 фунтов; Mv 12.
Местонахождение: Скитается
Любимое оружие: Булава +3
Особые предметы: Ноченосец (булава +3, спас-бросок против заклинания или ослепление на 2d6 оборотов)

Верминаард говорит мягким, обворожительным голосом, который очаровывает всех, кто окружает его. Он является исключительно харизматичным и дипломатичным человеком – во всяком случае, когда хочет этого. Он так же может превратиться в кровожадное чудовище, когда кто-то перечит ему. Верминаард живет исключительно для того, чтобы уничтожать добро.

Подобно всем остальным Владыкам Драконов, Верминаард является абсолютно безжалостным в сражении. Он не знает пощады, и очень редко принимает сдачи. Кроме того, он часто убивает противников, которые уже сложили оружие. Он наслаждается кровопролитиями и убийствами.

Можно сказать, что он является идеальным командиром для драконьих армий. Верминаард был всего лишь незначительным наемником, когда Темная Королева впервые пришла к нему, и предложила ему силу в обмен на служение. Он увидел в ней лидера, который мог дать ему власть, кровь и разрушения, которых он так жаждал. Она увидела человека, лишенного сострадания или милосердия, которые могли бы помешать ему служить ей.

Единственным беспокойством Верминаарда является Синяя Леди, амбиции и жажда власти которой превышают даже его собственные. Он считает своего главного помощника, Тоэда, трусом и неумехой, который не может представлять реальной опасности. Это так же может оказаться его ошибкой.

Будущие приключения: Скорее всего, персонажи будут общаться с Верминаардом только в качестве противников или жертв. Их могут нанять для того, чтобы шпионить за силами Верминаарда и докладывать об их передвижениях, или же его воины могут пленить героев, в результате чего им придется бежать из одного из рабочих лагерей Верминаарда.

Боги Кринна

Пантеон Кринна, состоящий из 21 божества, включает в себя созданий необычайной силы, красоты и воли. На протяжении всей истории Кринна, антитетические семьи богов – Добрых,

Злых и Нейтральных – сражались за власть над Кринном. Но в этих бессмертных войнах в основном проливалась кровь смертных. Корни этой нескончаемой войны были заложены еще во время создания этого мира.

Боги в Создании

В темные дни, последовавшие за Катаклизмом, знания об истинных богах и об истинном возникновении Кринна были забыты. Мифы о создании этого мира все еще существуют, но они стали беспорядочными и были очень сильно изменены расовыми и культурными предубеждениями обитателей Кринна. Даже Диски Мишакаль удивительно мало рассказывают нам о сотворении Кринна. И только легенды, подобные приведенным далее, могут рассказать нам о том, кто появился Кринн.

Миф Сильванести

До появления времени и материи не было ничего. Верховная Богиня открыла дверь из другого мира, и шагнула в пустоту. Но она огорчилась, так как это место было чересчур пустынным. И она опустилась в этот хаос, подобно погрузившейся в сон женщине.

Затем Чизлев, которую мы зовем Природой, и Реоркс, которого мы зовем Ремесленником, случайно прошли через дверь, и увидели Верховную Богиню опечаленной. И Чизлев сказала: "Создай нам мир, Реоркс, чтобы Богине не пришлось плакать". Опечаленный горем Богини, добрый, толстый Реоркс поднял свой мощный молот, чтобы превратить хаос в новый мир. Так он создал каменный шар. Но Верховная Богиня все еще пребывала в печали.

Чизлев опустилась вниз, чтобы пройти по громадному и бесплодному каменному шару. Он был еще более безжизненным, чем сам хаос, и его грубые камни резали ей ноги. Там, где падали капли её слез, разливались реки. Там, куда стекала кровь с её ног, возникали соленые океаны. Когда Чизлев увидела реки и океаны, она возрадовалась. Она смеялась, прыгала и танцевала на просторах нового мира. Там, где она смеялась, появлялись луга, покрывающие поверхность камня. Там, где она прыгала, вырастали леса. А там, где она танцевала, скалы прекращались в огромные горы.

Но мир все еще был одинок, так как в нем не было жизни. И потому Чизлев наклонилась и слепила из глины всех созданий земли, морей и воздуха. Когда все было сделано, она рассмеялась над их маленькими и неподвижными телами. Услышав её смех, фигурки начали оживать.

Звон молота Реоркса и звук смеха Чизлев пробудили спящую Богиню. Она тоже рассмеялась. Этот звук привлек всех оставшихся богов к открытой двери – Паладайна и шестерых Богов Света, Гилеана и четверых Богов Равновесия, а вместе с ними Такхизис и шестерых Богов Тьмы. Они были настолько потрясены новым миром, что начали спорить о том, кому управлять им. Раздраженная шумом на небесах, Верховная Богиня захлопнула дверь и сказала "Тихо!" И наступила тишина.

Миф Дворфов

Еще до начала истории, и сотворения мира везде царил беспорядочный хаос. Все было смешанным и бесполезным. И Верховный Бог был весьма смущен всем этим. Он сунул руку в

свою мантию и достал чурки, которые он принес из другого места, и начал вырезать. Он вырезал одну палочку – приятную, прочную палку и сурово посмотрел на неё – но так и не придумал, что же ему делать с хаосом. Он вырезал другую. Все еще ничего. Он вырезал 21 палку и, в конце концов, запутался еще больше. И тогда Верховный Бог сказал: "Что же мне делать с хаосом?"

Грубая палочка, которую Верховный Бог назвал Реорксом, сказала: "Я сделаю мир круглым и крепким, по своему собственному образу и подобию". Гибкая палочка, Чизлев, сказала: "А я сделаю деревья в соответствии со своим собственным образом". Стройная палка, Зебоим, произнесла: "Я сделаю для себя океаны, чтобы жить в них". Красиво вырезанная палка по имени Паладайн, сказала: "Я сделаю драконов, которые будут походить на меня". И все остальные палочки выкрикнули, что хотели создать.

Верховный Бог был доволен всеми этими идеями, и попросил красивую палку, Паладайна, сначала создать его драконов. Паладайн сделал это, сжав элементальную мощь хаоса в кулаке и создав благородных драконов радужных оттенков. Хотя эти создания порадовали Верховного Бога, колючая палка по имени Такхизис завидовала Паладайну: она хотела быть первым создателем, и желала, чтобы первые создания были созданные по её образу и подобию. И она развратила драконов, сделав их такими же Злыми, как и она сама.

Обеспокоенный глупой ссорой между Паладайном и Такхизис, Верховный Бог обратился к Реорксу-Кузнецу за лучшим созданием. Реоркс снова поднял свой могучий молот и ударил по хаосу подобно тому, как кузнец ударяет по раскаленному докрасна железу. Каждый удар выбивал из хаоса искры, улетающие в эфир, и каждая искра становилась звездой. Остальные боги наблюдали за этим с восхищением, так как они никогда не смогли бы выковать такие чудеса. Последним ударом молота, Реоркс создал Кринн, блистательный, гладкий и прочный шар из железа.

Верховный Бог зааплодировал, но другие боги были слишком озабочены созданием своих собственных чудес. Они затопили совершенный мир Реоркса и начали разрушать его, создавая глубокие провалы, высокие хребты, лужи, озера и океаны. И как будто бы этого было не достаточно, боги наполнили новый мир травами, папоротниками, деревьями, а так же всевозможными извивающимися, качающимися, ползающими, лазающими и летающими зверями.

Великолепное произведение простодушного Реоркса расцвело и наполнилось жизнью. Реоркс топнул ногой, воздвигая своим гневом гору. Эту гору позже назовут Торбардином.

Верховный Бог утешил Реоркса: "Этот мир предназначен для всех богов. Они должны учиться жить и работать вместе. Мне жаль, что твой совершенный мир разрушен, но, видишь ли, ты не единственный из нас, кто пребывает в печали". И там, на прекрасной поляне, они увидели Паладайна, рыдающего среди статуй его утраченных драконов. Он создал по одной статуе для каждого радужного дракона, которого он утратил из-за предательства Такхизис. Эти статуи были изготовлены из лучших металлов Кринна: золота, серебра, бронзы, латуни и меди.

Верховный Бог спросил: "Паладайн, создал ли ты что-нибудь еще, кроме этих статуй для моего мира?" Паладин печально посмотрел на Верховного Бога: "Да, мне очень жаль. Я не могу создать ничего нового. Моё сердце погребено здесь, вместе с моими утраченными детьми". Реоркс пожалел бедного бога и сказал: "Твои вклад будет лучшими из всех – ты

создал пять Добрых драконов для нашего мира". И, с этими словами, он ударил по каждой из статуй своим молотом. Оглушительный звон молота даровал металлу жизнь, и пятеро металлических драконов взмыли над землей.

Миф Гномов

До начала всего существовала машина, которая называлась хаосом. Она была бесконечно огромной и бесконечно сложной. Но она ничего не производила. Она работала и работала. Реоркс, великий кузнец, увидел это и сказал: "Похоже, создатели этой машины допустили небольшую техническую ошибку. Эта машина ничего не производит. Мы должны внести некоторые улучшения в эту машину – добавить к ней несколько приспособлений так, чтобы она работала более экономично и упрощала нам жизнь".

Сначала Реоркс решил вставить гигантскую шестеренку в самый центр машины. Своим могущественным молотом он отбил часть машины для того, чтобы выковать шестеренку. От удара молота разлетелись искры, которые стали звездами, и начали освещать наковальню Реоркса, чтобы облегчить ему работу. Наконец шестеренка была закончена. Чтобы сделать её более действенной, он изготовил шестеренку не просто круглой, но еще и сферической. Каждой шестеренке нужны зубцы и желобки, и для этого он проложил горы и долины.

В этот момент, как это происходит всегда, когда кто-то начинает выполнять какую-то большую работу на улице, начался дождь. Раздраженный Реоркс вырезал каналы в сферической шестерёнке для того, чтобы контролировать уровень воды. Каналы стали реками. Вскоре Реоркс осознал, что ему нужно несколько хранилищ для воды, и тогда он создал резервуары, которые мы теперь называем океанами.

Но вода продолжала прибывать. Раздраженный Реоркс сотворил морских созданий, чтобы те выпили воду. Но для них воды было мало. Они начали пожирать шестеренку. Реорксу пришлось создавать растения, которые могли бы есть обитатели моря. Они заполнили всю землю, и за ними последовали порождения моря. Так появились цветы и деревья, животные и птицы. Реоркс очень сильно смутился, и начал даже подумывать о том, что ему придется уничтожить свою шестеренку.

Как раз в этот момент к нему пришло несколько богов. "Над чем ты работаешь, Реоркс?", спросили они, пытаясь незаметно рассмотреть его изобретение. Реоркс, стыдившийся своей заполненной растениями и животными шестеренки, не хотел, чтобы они увидели её. Он сказал: "Уходите. Я еще не закончил". Тогда хитроумная богиня Такхизис посмотрела на звезды, висящие над кузницей, и сказала: " Ты ведь не используешь эти искры, Реоркс? Это же всего лишь отходы, не так ли? Отдай их мне". Но Паладайн сказал: " Не давай их ей, она только развратит их. Лучше отдай их мне".

И так разразился спор, во время которого боги спорили о том, кому достанутся искры Реоркса. В конце концов, появился Верховный Бог и произнес: " Если вы собираетесь сражаться за них – независимо от того, являются ли они отходами, или нет – то никто из вас их не получит. Я сделаю из них людей, и они будут жить в прекрасном мире Реоркса. Если вы желаете, то каждая семья богов – Добрых, Злых и Нейтральных – сможет дать этим существам один из своих даров. Но никто из вас не сможет управлять ими.

Паладайн, патриарх Добрых богов, дал духам тела для того, чтобы они могли управлять миром так же, как это делали боги. Такхизис, матриарх Злых богов, даровала духам страдания – голод, жажду, болезни и смерть – надеясь, что она сможет поработить их с помощью их желаний и страхов. Гилеан, патриарх Нейтральных богов, наделил духов свободной волей для того, чтобы они могли сами сделать свой выбор между Добром и Злом. Когда все дары были розданы, Верховный Бог отправил народы Кринна в новый мир.

Шестеренка была практически полностью разрушена. Она все еще могла крутиться, но она не могла направлять всю вселенную так, как это представлял себе Реоркс. Он покачал головой и вздохнул, думая о том, как было бы хорошо, если бы он не трогал машину хаоса.

Миф Кендеров

Сначала было большое ничто, называвшееся Пустотой, и там было странное завихрение, называющееся Хаосом. Реоркс, который создал дворфов, но который любил и нас, подумал, что Хаос может быть интересен. Он взял его, поднял молот, который тогда отложил Кири-Джолит, и выковал из Хаоса круглый мир.

“Хм… Возможно его следует чуточку украсить”. Он взял свой молот и создал горы, холмы и долины. “Уже лучше – но он весь покрыт копотью от ударов моего молота. Возможно, если я обмою его водой, которая сейчас не нужна Зебоим…” И так появились реки и океаны.

Затем он нашёл несколько семян, которые выбросила Чизлев. “Из ненужных ей семян, я выращу цветы для неё”. Он взял семена и посадил их. В конце концов, из них выросли деревья, травы, растения и цветы.

“Мир становится лучше и лучше”. Он нашёл несколько рыб Хаббакука и бросил их в океан, чтобы спасти от удушья. Он собрал в стаю несколько птиц Сирриона и поместил их в свой мир для их же безопасности. Вскоре, мир Реоркса расцвел.

Боги, которые увидели, что их выброшенные вещи нашли такое хорошее применение, стали завидовать Реорксу. Они пожаловались Паладайну, который изучал его мир. Он сказал: “Вы пришли в бешенство только потому, что Реоркс сделал что-то хорошее из ненужных вам вещей? Ну что же, тем хуже для вас. В любом случае, они смешались там так, что вы не сможете получить их обратно, даже если очень постараетесь”.

Боги и Смертные

Первая небесная война – как впрочем, и все последующие – была войной за сердца и души смертных Кринна. Это была Война Всех Святых. Каждая семья богов обладала своими собственными мотивами для получения власти над смертными. Боги Добра хотели наставить смертных на путь Добра; боги Зла желали подчинить себе смертных; боги Равновесия хотели даровать смертным свободную волю, чтобы они сами могли избирать свое будущее и страдать от последствий своего же собственного выбора. Кроме того, каждая семья богов желала, чтобы смертные поклонялись именно им, так как это даровало богам силу.

Эти мотивы остаются такими же, и по сей день. Кроме того, боги награждают тех смертных, которые хорошо служат им в этой и последующих жизнях. Кроме предоставления своим

жрецам заклинаний и видений, Добрые и Нейтральные боги благословляют истинно верующих в загробной жизни и помогают их наследникам. Таким образом, если герой умирает или гибнет, и этот герой верно служил богу Добра или Равновесия, то этот бог может благословить одного из его наследников (например, персонажа, заменившего его) одним из следующих способов:

- Новый персонаж начинает со 2-ого уровня, а не с 1-ого;
- Персонаж автоматически получает значение одного атрибута, равное 18;
- Магический предмет павшего героя даруется новому персонажу, чтобы тот смог продолжить дело своего предшественника;
- Новый персонаж получает +2 ко всем спас-броскам;
- К персонажу приходит призрак мертвого героя и рассказывает об обстоятельствах своей гибели. Новый персонаж получает амулет, с помощью которого он сможет призвать на помощь аватара бога, но только единожды.

Если герой приносит себя в жертву для того, чтобы послужить целям своего бога, Мастер может даровать новому персонажу сразу два бонуса. Боги Кринна редко вмешиваются в ход истории напрямую. Нечто исключительно важное, нечто, что влияет на все население Кринна и на все его земли, способно привлечь внимание бога и заставить его обратиться к непосредственным действиям, но и только. Двумя подобными случаями являются Война Копья и возрождение родины Сильванести. Но даже в этом случае, боги придут только к тем, кто является истинно верующим.

Описания Истинных Богов

На следующих страницах описан каждый из истинных богов, вместе с Верховным Богом, который в отличие от них не был создан. Все эти боги являются неигровыми персонажами, и их вмешательство в дела Кринна должно ограничиваться обеспечением приключений для игроков. (Ага, а вот попадется какой-то Рейстлин в партии, и что тогда? Прим. переводчика).

Разделы о богах представляют собой небольшую модификацию формата Легенд и Сказаний. Ниже используются следующие аббревиатуры:

AL = мировоззрение бога
WAL = мировоззрение последователей
PAL = мировоззрение жрецов
SY = символ бога
Str = Сила
Dex = Ловкость
Con = Телосложение
Int = Интеллект
Wis = Мудрость
Cha = Харизма
AC = Класс Защиты
HD = Хит Дайс
SZ = размер

AoC = сфера влияния
THAC0 = значение броска атаки
hp = хит-поинты
MV = движение
PAT = количество атак
Dmg = урон
AB = показатели атрибутов
MR = магическая сопротивляемость
WP = доступное оружие
AR = ограничения доспехов
SP = сферы заклинаний жрецов*
PW = силы на уровень**
TU = способность изгнания нежити

* Сферы, помеченные звездочкой, дают жрецу только ограниченный доступ.
** Если не указано обратного, то эти силы могут использоваться один раз в день.

После описания каждого из богов идет описание его аватара. Аватар представляет собой физическое воплощение бога на поверхности Кринна. Эти материальные образы обладают меньшей силой, чем боги, и при этом их можно убить. Помните о том, что аватар и его бог могут отличаться так же сильно, как человек и его тень.

Боги разделены на великих богов и средних богов, в соответствии с системой, представленной в легендах и Сказаниях. Обе разновидности богов являются бессмертными, могут использовать безошибочную телепортацию, автоматически выигрывают инициативу у смертных, могут связываться с любым существом независимо от барьеров, использовать любые магические заклинания, а так же даровать силы и заклинания жрецам соответствующих уровней.

Великие боги обладают следующими силами:

- преображение в любой предмет, начиная галькой и заканчивая планетой;
- 100% сопротивляемость магии смертных;
- автоматический успех в случае любых спас-бросков;
- всеведение;
- всемогущество, создание любых предметов (необходим отдых в течение 1 оборота за каждую созданную тонну веса)
- власть над жизнью и смертью, способность даровать или отнимать жизнь по желанию;
- исполнение бесконечного количества действий одновременно;
- одновременное поддержание существования десяти аватаров.

Средние боги обладают следующими силами:

- преображение в любое существо или предмет максимально возможного для этого существа или предмета размера;
- 95% сопротивляемость магии смертных;
- спас-броски, равные 2, в отношении всех категорий атак;
- способность чувствовать все, в радиусе 100 миль от себя, включая любых последователей или священные предметы;
- создание или вызов точного дубликата любого существующего предмета (необходим отдых в течение 1 оборота за каждые призванные или продублированные 100 фунтов);
- оживление любого смертного существа;
- исполнение 100 действий одновременно;
- одновременное поддержание существования пяти аватаров.

Верховный Бог Отец/Мать Всего (Великий Бог)

Пол: Мужской или женский

Родной План: Неизвестен

Описание: Все мифы, связанные с сотворением Кринна, рассказывают о Едином, Верховном Боге, который явился извне. Высший Бог пришел тогда, когда повсюду была лишь пустота, когда не было ни Кринна, ни солнца, ни лун, ни звезд. А потом Верховный Бог шагнул через порог двери, ведущей из других, далеких миров. Оказавшись в одиночестве в этом новом

месте, Верховный Бог решил создать других, более слабых богов. Как были созданы эти Боги, точно никто не знает. В одних легендах говорится, что Верховный Бог открыл свое сердце и выпустил Богов оттуда. Другие песни рассказывают о том, что Верховный Бог принес незрелых Богов с собой из-за двери и придал им их облик, подобно человеку, вырезающему по дереву. В третьих историях говорится, что Боги возникли из страстей Верховного Бога – любви, ненависти, страха, радости, удовлетворения, мести и так далее. Тем не менее, все истории сходятся в одном – Верховный Бог является и отцом и матерью всех Богов

В Университете Палантаса был сделан перевод недавно обнаруженных Дисков Мишакаль, которые рассказывают о том, что Верховный Бог был главным архитектором Кринна. Находясь в пустоте, Верховный Бог представил себе светлый и прекрасный мир – мир, который не был бы абсолютно Добрым миром, но при этом обладал своей неповторимой красотой. Затем, призвав на помощь других богов, Верховный Бог создал все для нового мира. Реоркс выковал огромную сферу, на которой другие боги создали чудесный лабиринт, следуя планам Верховного Бога.

После завершения сотворения мира, Верховный Бог очень сильно устал. Покидая Кринн, Верховный Бог оставил свое творение трем другим богам – Паладайну, который представлял Добро, Такхизис, которая олицетворяла собой Тьму, и Гилеану, который отвечал за Равновесие. Верховный Бог до сих пор наблюдает за этими тремя опорами мироздания, ограничивая свои действия наблюдением. Большая часть историй соглашается с тем, что Отец/Матерь Всего еще жив и внимательно следит за событиями на Кринне, хотя очень немногие (если вообще кто-то) смертные поклоняются этому отдаленному и безмолвному создателю. Некоторые теологи верят, что сами боги поклоняются Верховному Богу. Постоянно возникают новые истории и легенды относительно природы и судьбы Верховного Бога, так как жители Кринна вновь обращают свое внимание на духовность и религию.

Примечания по отыгрышу: Верховного Бога невозможно отыграть. Он покинул Кринн, разрешив этому миру самому определять его судьбу. Верховный Бог действует с помощью природных сил конфликта, судьбы и случайности, оставляясь во всем остальном далеким от своего детища. Хотя очевидно, что он весьма чужд нынешнему миру, Верховный Бог любит свое творение и сделает все, чтобы предотвратить его окончательную гибель.

Атрибуты: AL Нет; WAL Любое доброе; AoC Все созидательные и разрушительные энергии, силы истинных имен и истинных обликов, справедливость и случайности; SY Распускающееся зерно, комок глины, пара игральных костей странной формы.

Артефакты: Известно три артефакта, которые могут быть связаны с Верховным Богом.

Камни Удачи: Эти артефакты, сделанные в форме игральных костей, монет или рун, приносят либо удачу, либо неудачу (по желанию Мастера). До трех раз в день счастливые камни удачи дают положительный модификатор +2 к любому броску, тогда как несчастливые камни удачи дают отрицательный модификатор –2. Счастливые камни неотличимы от несчастливых, за исключением того, что при попытке выбросить несчастливые камни, они снова появляются в руке своего владельца.

Колокол Сотворения: Этот колокольчик сделан из хрусталя и кости, и когда он звенит, то преображает 8 кубических метров неживого материала или создает до 4 кубических футов неживых объектов. Он действует три раза в день.

Цимбалы/Рог Разрушения: Эти инструменты, когда играют, наносят 6d6 очков урона всем, кто находится в 20 ярдах перед использующим их, если, конечно же, им не удастся сделать спас-бросок против разящего дыхания. В случае результата спас-броска 20, сила цимбал обрушивается на самого музыканта

Аватар Верховного Бога

Неизвестен.

Боги Добра

Паладайн, Повелитель Драконов (Великий Бог)

Пол: Мужской или бесполый

Родной План: Семь Небес (Гора Целестия)

Описание: Паладайн является Отцом Добра и Владыкой Порядка. Он говорит от лица Богов Света, и направляет их, но не с помощью каких-либо ограничений, а исключительно благодаря своему собственному примеру и напутствию. Паладайн защищает законы Добра, помогает праведникам и отвергает Зло.

В Эру Мечтаний, Паладайн призвал Богов начать создание мира. Но еще до того, как что-либо было сделано, Паладайн и Такхизис наделили грубую ярость хаоса целью и формой. Таким образом, они создали первые материальные вещи – драконов. Но Темная Королева, завидующая тому, что эти создания не принадлежали одной только ей, развратила хроматических драконов, обратив их к Злу.

Паладайн замени своим павших детей Добрыми, металлическими драконами, но деяние Такхизис окончательно разделило Добро и Зло. Постепенно небольшая расщелина между ними превратилась в целый каньон. Паладайн в праведном гневе начал Войну Всех Святых с богами Зла. Война закончилась потерями с обеих сторон, но поле битвы, которым стал Кринн, было практически уничтожено. Паладайн, опечаленный этим опустошением, поклялся никогда больше не начинать в этом мире войну.

В этом конфликте с Богами Тьмы, Паладайн научился хитрости. Предпочитая работать через своих последователей, Паладайн постепенно научился вносить изменения в жизнь Кринна, которые при этом не угрожали хрупкой материи мира. Паладайн посоветовал другим Богам Света поступать так же, и они согласились.

В темнейшие дни истории Кринна, когда власть Такхизис распространилась по всему миру, подобно неизбежной чуме, Паладайн осознал необходимость более могучего оружия в борьбе за Добро. Объединившись со своими сыновьями Кири-Джолитом (богом войны, славы, чести и долга) и Хаббакуком (богом гармонии и природы), Паладайн создал орден Соламнийских Рыцарей. Они избрали героя-освободителя, Винаса Соламнуса, для создания рыцарства, основывающегося на идеалах истины, справедливости и чести. Соламнийские Рыцари разрушали заговоры Тьмы в течение целого тысячелетия. А потом, в агонии Третьей

Драконьей Войны, Паладайн выковал разящее острие своего оружия, открыв людям тайну Драконьего Копья.

Многие легенды рассказывают о том, что Хума, Герой Копья, который вынудил принести клятву саму Королеву Тьмы, был аватаром Паладайна. Это не так. На самом деле, Хума был простым смертным, хотя он Паладайн и направлял его. Из-за того, что очень сложно поверить в то, что самопожертвование простого человека может изменить ход истории, многим предпочитают наделить его божественными силами, вместо того, чтобы восхититься его подвигом.

Паладайн почитается всеми орденами Соламнийских рыцарей. Он является покровителем Ордена Розы.

Созвездие Паладайна оберегает созвездие Гилеана (Книгу Знаний). Следуя легендами, созвездие Паладайна находится в таком положении потому, что правда и знание являются существенным оружием в борьбе со Злом. Во время Войны Копья, созвездия Паладайна и Такхизис исчезли с неба, что послужило предупреждением жителям Кринна. Как только Темная Королева была побеждена и изгнана, созвездия вернулись обратно на небеса.

Во время Катаклизма, Паладайн и его орден, отвергнутые высокомерными людьми и скованные заклинаниями Короля-Жреца, прекратили вмешиваться в дела мира. В течение 60 дней Зло беспрепятственно властвовало на Кринне. В это время в ночном небе ослепительно сияли слезы Паладайна.

С тех пор, Паладайн вновь вернулся к тяжелой и бесконечной работе по направлению непостоянных смертных на путь Добра. Паладайн управляет своими владениями из Свода Мира, который окружает небеса. Эти эфирные земли являются бесконечными и прекрасными.

Примечания по отыгрышу: Паладайн часто вмешивается в кажущиеся незначительными споры, хотя он редко, если вообще когда-либо, оказывает физическое воздействие на кого-то – независимо от суровости и опасности проблемы. Он подталкивает и побуждает, поддерживает и вдохновляет своих последователей, но никогда не нарушает их право на свободу воли.

Мотивации: После опустошительной Войны Копья, Паладайн обладает двумя основными целями – изгнать Такхизис и заново вернуть свет и надежду угнетенному населению Кринна. Даже во время послевоенного затишья, Паладайн иногда возвращается на Кринн в облике аватара, чтобы поработать на благо Добра.

Атрибуты: AL Законно-Доброе; WAL Законно-Доброе, Хаотично-Доброе; AoC Надежда, свет, порядок, правление, охрана; SY Серебряный треугольник, сосна (Сильванести), наковальня (Торбардин); Цвета – серебряный и белый.

Другие имена: Драко Паладайн (Эргот), Небесный Меч (Гудлунд), Повелитель Драконов (Митас), Э'ли (Сильванести), Так-Молот (Торбадин), Бах'Мут (Истар), Великий Дракон (Соламния), Фисбен (Кендермор).

Аватары Паладайна (Воин, Жрец, или Волшебник 25-ого уровня)

После темных дней Катаклизма, Паладайн вернулся в мир в облике немного сумасшедшего старого волшебника Фисбена Легендарного. Фисбен олицетворял магические способности Паладайна. Он бродил по миру в облике старого мага, который постоянно забывал заклинания – да что там, даже свое собственное имя! Неудача за неудачей преследовали беспокойного Фисбена, но, в конце концов, все его ошибки выливались в изумительную победу. Истинная природа Фисбена загадочна: неизвестно, является ли он отмеченным небесами истинным последователем Паладайна, оболочкой, созданной в память о любимом верующем, или же просто проводником божественного голоса? Подобная онтология не слишком интересует драконов, так как они инстинктивно чувствуют присутствие бога, и выказывают Фисбену должное уважение.

Будучи великим Богом, Паладайн может обладать сразу несколькими аватарами. Одним из них является вечно улыбающийся, толстый, тугой на ухо жрец, который видит в каждом его лучшие стороны. К счастью, в его присутствии люди и демонстрируют эти лучшие стороны. Он так же может принимать облик пожилого война с драконом на шлеме. В этом облике у него длинные усы Соламнийского рыцаря, но нет бороды. Несмотря на седые волосы и похрустывающие суставы, он оказывается таким же быстрым и ловким, как двадцатилетний юноша, что он и доказывает при необходимости. Будучи смертоносным бойцом, он действует более успешно в качестве дипломата, усмиряя целые толпы своим красноречием.

В любом облике, аватары Паладайна обладают следующими способностями:

Dex 18; Con 18; Str 15; Wis 22; Cha 14; Int 23; SZ 6 футов; MR 75%; MV 12; HD 25; Hp 200; AC –5; THAC0 –4; Dmg 1d6; #AT 1.

Обязанности жрецов

Жрецы Паладайна поддерживают закон Света мыслью, словом и делом. Тем не менее, они не запугивают злодеев, веря, что саморазрушающая Тьма, сможет сама преподать себе урок.

Требования: AB Стандартные; PAL Любое Доброе; WPN Любое; AR Любые; SP Общая, Астральная, Чары, Сражение*, Охрана, Лечение, Защита, Солнце плюс *вещая вода*; PW *Определение мировоззрения; огненный удар*; TU Изгнание нежити и Зла.

Мишакаль, Целительная Рука (Великая Богиня)

Пол: Женский

Родной План: Элизиум

Описание: Среди большинства добрых людей Крина, Мишакаль известна, как "Целительница". До Катаклизма, она была самой уважаемой богиней и обладала множеством храмов, где жрецов обучали искусству исцеления. Почти в каждом селении Ансалона были свои жрецы Мишакаль, которые заботились о здоровье тамошних жителей, и теперь новые священники этой богини пытаются возродить данный обычай.

Перед Катаклизмом, Мишакаль в основном была известна, как "Целительница", но во время Войны Копья, она получила множество других имен, в том числе "Светоносная" “Подательница Света" и " Квен Иллюмини". Эти имена отражают тот факт, что Мишакаль явила истинных богов миру, пребывающему во тьме. Легендарные Диски Мишакаль, набор

платиновых дисков с выгравированными на них знаниями Богов Света, дали народам Кринна эти откровения в осязаемой форме. Именно после этого её церковь начала заметно процветать.

Мишакаль является женой и советницей Паладайна. У них есть два близнеца, Хаббакук и Кири-Джолит, а так же младший сын – Солинари.

Примечания по отыгрышу: Мишакаль нежна и сострадательна. Она пытается исцелить больных и помочь всем обитателям Кринна с помощью своих слуг. Тем не менее, не следует принимать её доброту за слабость, так как силы Мишакаль связаны с каждым уголком Кринна. Если эта сила когда-нибудь будет разгневана, то её ничто не сможет остановить.

Мотивации: Мишакаль, как и Паладайн, проявила себя во время Войны Копья. Она желает одного – исцелить раненную землю и найти сострадательных жрецов, которые могли бы стать новыми целителями. Эти цели заставляют Мишакаль и её последователей постоянно конфликтовать с Моргионом и теми, кто служит ему. Мишакаль желает вернуть своим жрецам ту славу, которой они пользовались до Катаклизма, и когда в каждом селении был свой жрец Мишакаль.

Атрибуты: AL Законно-Доброе; WAL Законно-Доброе, Хаотично-Доброе; AoC Исцеление, знание, плодородие, жизнь, красота, благословение; SY Синий символ бесконечности; Цвет – небесно-голубой.

Другие имена: Ка-Мель-Ша, Лекарь в Доме (Харолис/Тарсис), Месалакс (Торбардин), Мешаль (Ледяная Стена), Мишас (Эргот), Квенести Пах (Сильванести), Квен Иллюмини (Квалинести), Госпожа Небес (Гудлунд), Синяя Леди (Балифор, Хило), Императрица (Митас), Подательница Света, Светоносная (Соламния).

Аватары Мишакаль (жрец 20-ого уровня)

Мишакаль чаще всего принимает облик красивой женщины с отменным здоровьем и прекрасным телом. Ее безупречная кожа испускает золотое сияние, если, конечно же, она не желает скрыть это. Даже если она приглушает свое сияние, то её скрытая мощь часто усиливает природные синие цвета окружающих её предметов – синих цветов, синих озер, синих глаз и так далее. Она носит мантию и не носит доспехов или оружия, за исключением своего хрустального жезла, который светится синим светом.

Хотя это её любимый облик, они может принимать и другие формы. В любом случае, она обладает следующими характеристиками:

Str 17; Dex 20; Con 19; Int 23; Wis 25; Cha 22; MV 24; SZ 5 футов; MR 40%; AC –1; HD 20; hp 160; #AT 1; THAC0 1; Dmg 1d6+1.

Особые Атаки/Защиты: Мишакаль постоянно окружена аурой защиты от зла в радиусе 10 футов.

Обязанности жрецов

Жрецы Мишакаль ищут тех, кто болен и нуждается в лечении. Хотя некоторые жрецы берут номинальную плату за лечебные заклинания, Мишакаль требует, чтобы они оказывали помощь даже тем, кто не может себе этого позволить.

Требования: AB Стандартные плюс Int 13+; PAL Законно-Доброе, Хаотично-Доброе; WP Только не колющее; AR Любые; SP Общая, Астральная, Чары, Создание, Гадания, Охрана*, Лечение, Некромантия, Солнце, плюс *молитва, снятие/наложение проклятья*; PW *Приручение, благословение/проклятие, выдерживание холода/жара, сопротивление холоду; песнь, тишина в радиусе 15 футов, каменный облик, хождение по воде, святое слово*; TU Изгнание нежити.

Маджере, Владыка Разума (Средний Бог)

Пол: Мужской или женский

Родной План: Элизиум

Описание: Маджере является богом организации, индустрии и контроля, а также медитации, веры и снов. Маджере создает и вдохновляет развитие боевых искусств и всех дисциплин, которые основаны на честном противостоянии.

Последователи Маджере стремятся вести простую жизнь, лишенную соблазнов богатства, но наполненную медитацией, самодисциплиной и глубокими раздумьями.

Вместе с Паладайном Маджере создавал и заселял Кринн. Согласно мнению некоторых ученых, величайшим плодом трудов Маджере стали насекомые Кринна, которые напоминают этого бога своей непритязательной грацией, интроспективной сложностью и неустанным трудолюбием. Астинус как-то сказал: "Каждое из насекомых Маджере является изящной и сложнейшей комбинацией конечностей и брони, и ни одна машина гномов никогда не сможет сравниться с ними по функциональности".

Примечания по отыгрышу: Маджере – созерцателен и задумчив. Будучи спокойным богом, Маджере отличается краткость речи, что только добавляет весомости его словам. Подобно бесчисленным насекомым, Маджере насколько скромен, что его деяния легко не заметить со стороны. Но, подобно насекомым, мудрость Маджере вездесуща.

Маджере не борется за верующих, предпочитая трудиться ради возрождения веры людей во всех изначальных Богов Света. Боги Тьмы – другой вопрос. Маджере беспощадно сражается с ними, особенно с Чемошем, владыкой мертвых.

Мотивации: Маджере является другом Паладайна, и не пытается сравниться с ним. Он желает только одного – жить простой жизнью, наполненной верностью, верой и состраданием. Он хочет, чтобы его последователи стремились к этому же.

Другие имена: Мантус (Эргот), Богомол Розы (Квалинести), Матэри (Сильванести), Надир-Посылающий-Сны (Митас).

Атрибуты: AL Нейтрально-Доброе; WAL Любое Доброе; AoC Медитация, контроль, мысли, вера, сострадание, вдохновение; SY медный паук, одинокая роза (Квалинести, Сильванести), богомол (Соламния); Цвета – медный и красный.

Аватары Маджере (воин или жрец, 20-ого уровня)

На Кринне этот спокойный бог принимает один из двух обликов. Первый – это прекрасная, но слепая женщина-предсказатель. Несмотря свою молодость и очарование, предсказательница полностью лишена волос. У нее утонченные черты лица, тонкий покатый нос и полные губы. Маджере также может принять облик старика, столь же лысого. Его сутулое тело закутано в мешковатую робу и он безоружен. В этом облике, Маджере вечно улыбается, что весьма нервирует тех, кто обманывает сам себя. Оба воплощения обладают следующими характеристиками:

Str 19; Dex 23; Con 18; Int 21; Wis 22; Char 14; MV 18; SZ 5 футов; MR 25%; AC –5; HD 20; hp 160; #AT 4; THAC0 1; Dmg 1d3+7 (голые руки)

Особые Атаки/Защиты: Несмотря на слабую и беспомощную наружность, аватары Маджере смертельны в рукопашном бою, где они полагаются на свои навыки Кулачного боя и Борьбы. В случае использования правила прицельных ударов, Маджере пытается нокаутировать противника ударом в голову.

Обязанности жрецов

Жрецы Маджере не должны сохранять более 10% любого найденного или нажитого богатства. Они ведут простой образу жизни, ожидая видений и оценивая каждое действие и слово перед тем, как совершить или произнести что-то. Жрецы Маджере распространяют веру, милосердие и верность с помощью собственного примера. Только одна слабость дозволена жрецам Маджере – стремление к некоторому артистизму.

Требования: AB стандартные плюс Ловкость 15+; Любое Доброе; WPN посох, дубина, посох бо, праща; SP Общая, Животные*, Астральная, Чары, Гадания, Вызывание, Солнце*, плюс *очарование человека или животного*, *тишина в радиусе 15 футов, вызов насекомых*; PW Медальон веры, брошенный на землю, превращается в огромного шершня, защищающего жреца; *гигантское насекомое; изгнание насекомых, нашествие насекомых; крадущаяся судьба*; TU Нет.

Кири-Джолит, Меч Справедливости (Средний Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Двойные Небеса (Байтопия)

Описание: Кири-Джолит является богом славы, чести, покорности, правосудия и справедливой войны. Кири-Джолита почитают паладины и воины сражающиеся на стороне Добра. Его созвездие угрожает Королеве Тьмы на ночном небе.

Кири-Джолит является старшим сыном Паладайна и Мишакаль, хотя он родился всего на несколько мгновений раньше, чем его брат-близнец, Хаббакук. Близнецы и Паладайн

предстали перед Винасом Соламнусом и вдохновили его на создание ордена Соламнийских Рыцарей. Он создал три ордена, рыцари которых могли выбирать – кому из трех богов служить. Кири-Джолит считается покровителем Ордена Меча.

Примечания по отыгрышу: Кири-Джолит является богом войны, но он не одержим жаждой крови и ненужной жестокостью. Он олицетворяет честный бой, и старается бороться с вопиющей несправедливостью. Поведение Кири-Джолита отражает его характер: хотя он редко выходит из себя, он всегда вступает в бой тогда, когда это требуется сделать.

У Кири-Джолита сильно развито чувство чести и справедливости. Он преследует только виновных и милует невинных. Кири-Джолит не выносит тирании, сражаясь с ней с неутомимым героизмом и суровостью. Он известен своей верностью делу Света. Он агрессивно пытается восстановить основу своей силы, набирая новых последователей, готовых вступить в битву на стороне Добра.

Мотивации: Кири-Джолит, сын Паладайна, является гораздо более агрессивным, чем его отец. Будучи воинствующим богом Света, он пытается возродить свою церковь для того, чтобы противостоять будущим атакам со стороны Темной Королевы. Он считает драконидов и хроматических драконов страшной угрозой для Кринна. Кири-Джолит активно рекрутирует Соламнийских Рыцарей, выискивая воинов, обладающих отвагой и склонных к служению, героизму и самопожертвованию. Жрецы этой церкви, да и сам Кири-Джолит, выискивают Зло и яростно обрушиваются на него.

Атрибуты: AL Законно-Доброе; WAL Законно-Доброе; AoC Войны, битвы, отвага и героизм; SY Рог бизона, рогатый боевой топор (Торбардин, Харолисовы Горы); Цвета – коричневый и белый.

Другие имена: Корий (Эргот), Киджо-Клинок (Торбардин), Джолит (Харолисовы Горы/Тарсис), Ку'ан-Воин (Уиган), Император (Митас).

Аватары Кири-Джолита (паладин 25-ого уровня, жрец 18-ого уровня)

Кири-Джолит чаще всего принимает облик Соламнийского рыцаря, предстающего в прекрасных пластинчатых доспехах. Он часто сражается с помощью тяжелого копья, очень сильно напоминающего легендарное Драконье Копье. Иногда Кири-Джолит принимает облик гигантского минотавра, сжимающего в руках боевой топор. В любом облике он обладает следующими показателями:

Str 25; Dex 20; Con 25; Int 18; Wis 19; Cha 20; MV 12; SZ 7 футов; MR 25%; AC –5; HD 25; hp 200; #AT 2; THAC0 –4; Dmg 2d6+5 (копье) +12

Особые Атаки/Защиты: Кири-Джолит владеет всеми особыми способностями паладина 25-ого уровня.

Обязанности Жрецов

Жрецы Кири-Джолит должны использовать все дарованные им силы для честной и открытой борьбы со Злом. Кири-Джолит запрещает использовать силу только с пользой для жречества. Если жрец или паладин Кири-Джолита принимают участие в отступлении, то последователь бога должен идти последним, прикрывая спины своих товарищей. Трусость

среди последователей Кири-Джолита является богохульством. Грешники должны выполнить особую миссию и совершить покаяние, чтобы вернуть себе благосклонность божества

Требования: AB Стандартные; PAL Законно-Доброе; WP Любое; AR Любые; SP Общая, Чары*, Сражение, Гадания*, Охрана, Лечение, Защита, Солнце*, плюс *обнаружение магии*, *создание пищи и воды*; PW Положительный модификатор +1 к броскам атаки, направленных против Злых противников; *обнаружение ям и силков; обнаружение ловушек; нагревание/охлаждение металла; магическое одеяние; плащ отваги; задание; пир героев*; TU Изгнание нежити.

Хаббакук, Король Рыбаков (Средний Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Страна Беззаботной Охоты (Земли Зверей)

Описание: Хаббакук является создателем и правителем всех существ, населяющих сушу и воду. Особенно чтят его охотники и моряки. Он создал существ по своему образу и подобию, и он является таким же диким и беспощадным, как и они. Тем не менее, в неизменном цикле охотника и жертвы так же воплощена гармония, которая присуща и Хаббакуку. В результате этого он яростен, как лев в отношении Тьмы, и кроток как олень в отношении Света. Излишне будет говорить, что Хаббакука боятся в такой же степени, как и любят. Из-за того, что он воплощает в себе вечный круговорот природы, Хаббакук стал символом вечной жизни после смерти.

Сын Паладайна и Мишакаль, Хаббакук является младшим братом-близнецом Кири-Джолита. Вместе со своим братом и отцом, Хаббакук сотворил Соламнийских Рыцарей, создав Орден Короны для того, чтобы доказать правильность своего дела.

Примечания по отыгрышу: Крепкий и бодрый Хаббакук всегда погружен в себя и находится во власти какой-то навязчивой идеи. Эта одержимость может сделать его в одно мгновение беззаботным и навязчивым, а в следующее – хищным и безмолвным. Некоторые считают, что его последний аспект связан с жестокостью или Тьмой, но Хаббакук неизменно верен Свету. Как только среди жителей равнин начинается голод, он пригоняет им дичь; Хаббакук не отказывается от жестокости, если она служит целям Добра.

Мотивации: Хаббакук, сын Паладайна и брат-близнец Кири-Джолита, желает исцелить шрамы Ансалона, пытаясь обратить вспять то зло, которое обрушилось на земли Кринна во время Войны Копья. В частности Хаббакук пытается возродить родину Сильванести. В этих целях он сотрудничает с Нейтральными богами природы. Из-за того, что Хаббакук является покровителем Рыцарей Короны, они часто выполняют миссии, направленные на помощь природе. Кроме того, Хаббакук противостоят Злой Королеве Моря, Зебоим.

Атрибуты: AL Нейтрально-Доброе; WAL любое не Злое; AoC Животные, море, сотворение, страсть; SY синяя птица, синий феникс (Эргот); Цвета – темно-синий и белый.

Другие имена: Синий Феникс (Эргот, Сильванести, Квалинести), Небесный Владыка (Балифор, Гудлунд), Владыка Моря (Митас).

Аватары Хаббакука (Рейнджер 15-ого уровня, Друид 15-ого уровня)

Хаббакук иногда принимает облик большой синей птицы или Феникса, пылающего синим пламенем. В море Хаббакук принимает облик гигантского, синего дельфина. Также он обладает множеством других обличий, включая облик барсука, дикого эльфа, серьезного и умного кендера, высокого рейнджера с иссиня-черными волосами и холодными синими глазами, жилистого друида с белыми волосами и бородой и множества других существ. Во всех этих обличьях фигурирует синий цвет, который обязательно присутствует в окраске или одежде существа. Независимо от облика, аватар Хаббакука обладает следующими способностями:

Str 19; Dex 22; Con 20; Int 18; Wis 24; Cha 23; MV 18, Fl 38(A), Sw 24; SZ 10 футов; MR 30%; AC –2; HD 20; hp 160; #AT 2 или 1; THAC0 1; Dmg 3d8+7/3d8+7 или 2d10+7.

Примечание: Две атаки в облике птицы; одна атака в облике дельфина или человека.

Особые Атаки/Защиты: Хаббакук может изменять облик в течение одного раунда, полностью исцеляясь от полученных ранее ран. Он может преображаться раз в пять раундов.

Обязанности жрецов

Жрецы Хаббакука яростно защищают природу от тех, кто пытается разрушить или осквернить её. Во многом жрецы Хаббакука напоминают языческих друидов, которые так же почитают этого бога.

Раз в жизни, жрец Хаббакука должен покинуть своих друзей и общество, чтобы отправиться в странствия, взяв с собой один только посох и одежду, которая будет в тот момент на нем. Эти странствия очищают жреца и учат его истинной сути природы и Хаббакука. Странствия заканчиваются после того, как жрец совершает великий подвиг во имя Хаббакука (обычно защищая природу от великой угрозы или возрождая её), или же сам Хаббакук посылает ему знак.

Требования: AB стандартные; PAL любое не Злое; WP только не металлическое; AR только не металлические; SP Общая, Животные, Создание, Гадания, Элементальная, Лечение*, Погода*, плюс *обнаружение животных, определение жизни*; PW *Создание пищи и воды; общение с природой; пир героев, разговор с животными, запрет, вызов животного*; TU Нет.

Бранчала, Песнь Жизни (Средний Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Гладхейм (Асгард)

Описание: Король Бардов Бранчала является богом музыки. Будучи товарищем Хаббакука с начала времени, Бранчала наделил первых существ Кринна поэзией и свободными мелодиями своей бессмертной души.

Музыка Бранчала является песнью всех живых душ. Его мелодии вызывают восхищение у каждого, кто слышит их. Музыка Бранчала живет в каждом существе Кринна. Некоторые даже говорят, что все сердца стучат в такт его мистическим мелодиям. Эльфы и кендеры считают Бранчала верховным Богом.

Примечания по отыгрышу: Подобно всем бардам, Бранчала любит музыку, пение, танцы и развлечения. Он наполняет свои дни веселыми шутками, хитростями, и песнями, подходящими к любой ситуации.

Мотивации: Бранчала ищет певцов и сказителей, которые бы распространяли истории о славных деяниях Героев Копья. Бранчала надеется исцелить израненные души людей Ансалона, вдохновляя их заново возродить их мир. Им еще много предстоит сделать.

Атрибуты: AL Нейтрально-Доброе, WAL Любое Доброе или Нейтральное; AoC Эльфы, кендеры, музыка, леса, красота; SY Арфа барда, флейта (Гудлунд, Квалинести, Сильванести); Цвета – желтый и зеленый.

Другие имена: Мастер Песен (Гудлунд), Астра (Квалинести), Астарин (Сильванести), Сран (Эргот), Садовник (Митас), Бардилун (Торбардин).

Аватары Бранчала (воин 17-ого уровня, бард 20-ого уровня)

Аватары Бранчала принимают облик того народа, среди которого они появляются. Когда это божество приходит к смертными, оно предпочитает скрывать свое неземное сияние. Таким образом, он может присоединиться к веселью без надоедливой лести и лизоблюдства.

Аватары Бранчала неизменно вызывают определенные ассоциации с лесом. Он может предстать перед смертными в виде лесника, рейнджера, барда из великого леса или даже друида-язычника – любого облика, связанного с деревьями. В любом облике он обладает следующими характеристиками:

Str 17; Int 20; Dex 25; Con 17; Wis 21; Cha 25; MV 15; AC –4; #AT 1; SZ различный; MR 25%; HD 20; hp 160; THAC0 1; Dmg В зависимости от оружия +5 (магия), +1 (Сила)

Особые Атаки/Защиты: Бранчала вооружается тем оружием, которое характерно для того народа, который он посещает. В любом случае это оружие обладает уровнем зачарования +5 и появляется по одному его приказу.

Бранчала так же окружен аурой, напоминающей волшебную *мантию перемещения*.

Обязанности Жрецов

В течение каждого нового сезона, жрецы Бранчала должны сочинить песню, написать поэму, или придумать танец. Один раз в жизни, жрец должен создать шедевр посвященный Бранчалу. Этот шедевр должен создаваться несколько лет и отображать все возможности барда. Это может быть песня, поэма, танец, произведение искусства, розыгрыш или невероятная история.

Требования: AB Стандартные, плюс Харизма 12+; PAL любое не Злое; WP любое; AR любые не металлические; SP Общая, Животные*, Чары*, Создание, Лечение, Растения,

Погода плюс *обнаружение растений*; PW *обнаружение ловушек и ям; замедление яда; создание пищи и воды, нейтрализация яда; поиск; воздушный слуга, пир героев*.
Кроме того, все жрецы Бранчала получают положительный модификатор +2 к любому артистическому навыку.

Солинари, Сильная рука (Средний Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Семь Небес (Гора Целестия) (изначально), Эфирная Граница (в данный момент)

Описание: Солинари, третий сын Паладайна и Мишакаль является богом магии Света. Солинари очень любит Кринн, и даровал его обитателям свою магию Света для того, чтобы защитить это место. Он создал Орден Белых Одежд для распространения светлой магии.

Как и другие боги магии, Солинари решил остаться неподалеку от Кринна, поселившись на Эфирном Плане, возле своего символа, серебряной луны. Больше у него нет родного плана.

Примечания по отыгрышу: Солинари, первый волшебник Белых Одежд Кринна, живет ради магии. Он с радостью побеседует на любые темы, связанные с магией, и готов обсуждать их во всех бесконечных и порой скучных подробностях. Кроме самого Кринна, Солинари оберегает магию во всех аспектах жизни, смерти и посмертия.

Мотивации: Страсть Солинари к магии оставалась неизменной на протяжении многих лет. Теперь он пытается привлечь как можно больше сильных магов в Орден Белых Одежд. Вместе с Лунитари он старается увеличить присутствие магии на поверхности Ансалона

Последователи Солинари ищут потерянные библиотеки, скрытые хранилища и старые руины, которые могут содержать книги заклинаний или магические предметы.

Атрибуты: AL Законно-Доброе; WAL Любое Доброе; AoC Светлая магия; SY белый круг или сфера; Цвета – белый или серебряный.

Другие имена: Солин (Эргот), Белое Око (Гудлунд, Балифор), Глаз Бога (Торбардин), Диск из слоновой кости(Хило), Путеводная Звезда (Митас).

Аватар Солинари (волшебник 25-ого уровня)

Так как Солинари находится ближе к Кринну, чем немагические Боги, он редко принимает облик своих аватаров. Тем не менее, когда ему приходится непосредственно вмешаться, он принимает облик древнего волшебника в белой мантии. В отличие от Фисбена (аватара Паладайна), аватары Солинари здравомыслящи, проницательны и необычайно умны. Он обожает вести разговоры о магии, хотя его замечания часто становятся слишком беспокойными и непонятными для собеседника.

Str 17; Dex 19; Con 17; Int 25; Wis 22; Cha 16; MV 12; SZ 6 футов; MR 75%; AC –3; HD 15; hp 90; #AT 1; THAC0 5; Dmg 1d6+5 (посох) +1 (Сила)

Особые Атаки/Защиты: Солинари всегда знает, какие чары направлены против него. Он носит посох +5, который обладает силами *посоха мага* с неограниченным количеством зарядов. Он не может быть использован каким-либо смертным.

Обязанности жрецов

Для того чтобы стать жрецом Солинари, претендент должен сначала вступить в Орден Белых Одежд и продвинуться как минимум до 5 уровня. Волшебник должен найти жреца Солинари для того, чтобы стать жрецом 1-ого уровня. После этого персонаж использует таблицу опыта жрецов, THAC0, спас-броски и все другие показатели этого класса (кроме Хит Дайса – он не получает дополнительных хит-поинтов до момента получения 6-ого уровня). Жрец Солинари может продолжать использовать заклинания волшебника, подобно магу 5-ого уровня. Когда жрец достигает 6-ого уровня, он может делать броски хит-поинтов, используя Хит Дайс жрецов.

Требования: AB Стандартные, плюс Int 15+; PAL Любое Доброе; WP Посох, кинжал, дротик; AR нет; SP Общая, Астральная, Сражение, Гадания, Охрана, Лечение, Защита*, Солнце*; TU Нет.
Жрецы Солинари получают положительный модификатор +2 против магических атак.

Боги Зла

Такхизис, Королева Тьмы (Великая Богиня)

Пол: Женский

Родной План: 1-ый План Адских Королевств (Девять Преисподних) (Баатор)

Описание: Даже дети и глупцы не упоминают имя Такхизис просто так. Её имя приносит тьму, разрушение, смерть. Окутанная тьмой и ненавистью, она страстно желает только одного – господства над миром и уничтожения Кринна и его жителей.

В Эру Мечтаний Такхизис была супругой и спутницей Паладайна. Они были равными во всех отношениях. Но когда они вместе создали из хаоса своих первых созданий, драконов, Такхизис обуяла ревность.

Она желала быть единственным первым создателем; она хотела, чтобы первые создания несли в себе её начало. И она придумала, как добиться этого. Королева Тьмы развратила драконов, высосав благородство из их крови и заменив его дикой яростью. Паладайн был сильно огорчен, но эта печаль только веселила его возлюбленную. Извратив первые создания Кринна, Такхизис навсегда разделила семьи Богов.

Она ушла от Паладайна и стала супругой Саргоннаса, бога ярости и мести. У них родилось двое детей: Нуитари, бог черной магии, и Зебоим, богиня моря и штормов. Страсть между Такхизис и Саргоннасом была ревностной и непостоянной, и колебалась от жадной страсти к злой ненависти. Такхизис родила еще одного ребенка – Арту, полубогиню похоти и жадности. Хотя считается, будто она появилась на свет в результате любовной связи Такхизис с Чемошем, на самом деле отцом Арты является Хиддукель, который принял облик Чемоша.

Но эти союзы не отвлекают Такхизис от её конечной цели – господства. Вскоре, её внимание привлекли звездные духи, которых она хотела привлечь на свою сторону, чтобы те находились в её подчинении и помогли ей во время смертельных войн, которые она замыслила начать с другими богами. Но боги раскрыли её козни. В результате этого разразилась Война Всех Святых. Война закончилась ничем, и Такхизис, которая пришла в ярость из-за того, что не смогла заполучить звездных духов, наделила их слабостью, болезнями и смертью.

Но с тех пор она так и не успокоилась. Все три Драконьих Войны начались из-за попыток Такхизис заполучить власть. Между этими войнами она приносила на Кринн бесчисленные беды и совершала бессмысленные убийства. Конечно же, этот мир ожидали бы гораздо более худшие времена, если бы Хума не использовал Драконье Копье для того, чтобы изгнать Такхизис с Кринна и запереть её в Девяти Преисподних. После этого, Добрые и Злые драконы погрузились глубоко в землю и заснули. Воспоминания о них сохранились только в народных сказаниях и легендах.

Королева Тьмы сделала своим домом Авернус, первый слой Адских Королевств. Её доменом стал Абталом, Нижние Пределы. На протяжении её правления, Абталом находился в состоянии непрерывного преображения, отражая яростные настроения своей владычицы. Одвременно с попытками совершить побег, Такхизис пытала души мертвых людей, обреченных на жизнь в Девяти Преисподних из-за глубины своего Зла.

В конце концов, гордость Короля-Жреца дала Такхизис возможность сбежать. Используя тщеславие Короля-Жреца, Такхизис управляла им, подобно марионетке, и, следовательно, могла влиять на жизнь Истара. Всего за один воистину отвратительный век, Такхизис распространила свою власть из Истара, подчинив себе практически весь Ансалон. В конце концов, другие боги отказались терпеть это. Так начался Катаклизм.

То, что Катаклизм почти уничтожил Ансалон и весь Кринн, абсолютно не обеспокоило Такхизис. Более того, она только выиграла от Катаклизма. Когда на Истар рухнула огненная гора, она увлекла Храм Короля-Жреца в Нижние Пределы. Затем, используя внутреннюю связь Храма с Кринном, Такхизис открыла врата обратно на Кринн. Вернувшись, она положила конец своему изгнанию, продолжавшемуся со времен Хумы.

С этого времени, армии Тьмы Такхизис многократно увеличились и ее извращенные планы получили свое развитие. В настоящее время, ей поклоняются Владыки Драконов, огры, расы гоблинов, армии драконидов и различные человеческие отбросы.

Примечания по отыгрышу: Такхизис является олицетворением тьмы. Она обожает использовать слабости других людей, подчиняя их своей воле с помощью их же сердечных желаний. Она является холодной и ослепительной; эксплуатирование стало её второй натурой. Такхизис ненавидит Свет, любит жестокость и накапливает богатства. Она по-прежнему счастливо живет в своей бывшей тюрьме – Девяти Преисподних, где ей прислуживают абишаи и драконы Тьмы.

Мотивации: Такхизис не умеет проигрывать. Она мечтает о тирании над Кринном. Такхизис осознает, что драконов и драконидов будет не так-то легко изгнать с Ансалона. Они все еще контролируют здешние земли и готовы сражаться. Сейчас Такхизис нужно найти сильную группу лейтенантов, которые смогут возместить потерю Китиары и Лорда Сота. Кроме того

она ищет яйца Добрых драконов, чтобы создать более могучих драконидов. И, наконец, Такхизис, желающая пополнить поредевшие ряды своих последователей, начала кампанию соблазна и искушения, предлагая могучую силу в обмен на верность Королеве Тьмы. Некоторые говорят, что Чемош даже дал ей несколько особенно развращенных представителей нежити, которые вернулись бы на Кринн в новых телах. Однако Паладайн и ей заклятый враг, Кири-Джолит, причиняют ей множество забот. Она заставляет всех своих приверженцев уничтожать последователей Кири-Джолита и осквернять его храмы.

Атрибуты: AL Законно-Злое; WAL Любое Злое; AoC Ночь, злые драконы, ненависть, интриги, хаос; SY Черный полумесяц; Цвета – черный и всебесцветный.

Другие имена: Королева Драконов (Эргот, Сильванести), Тиа`Мат (Истар), Многоликая (Хило), Маи-Тат (Тарсис), Нилат Порочная (Ледяная Стена), Тамекс-Обманка (Торбардин), Леди Хаос (Митас), Темная Леди (Огры), Мварг (хобгоблины).

Аватары Такхизис (Волшебник 25-ого уровня, жрец 25-ого уровня)

Такхизис может принимать любой облик, но у неё есть две любимых формы – пятиглавый хроматический дракон и прекрасная искусительница, принадлежащая к человеческой или эльфийской расе. По слухам она так же может принимать форму гигантской змеи и многоголового создания, подобного гидре или левиафану. Указанные ниже способности относятся к её человеческому облику. В случае с другими формами обратитесь к разновидности зверя, в которого она превращается, и увеличьте его атрибуты в три раза.

Str 20; Dex 24; Con 22; Int 23; Wis 20; Cha 24; MV 18; SZ 5 футов; MR 75%; AC –5; HD 25; hp 200; #AT 2; THAC0 –4; Dmg в зависимости от оружия +8.

Спустя три тысячелетия после победы Хумы а также после Совета Белокамня, завершившего Войну Копья, аватар Такхизис был изгнан с Ансалона. Но даже в изгнании, она действует через своих агентов и потомков, которые стремятся открыть врата для её возращения. Она может посылать свою волю в снах и через агентов, при этом агент Такхизис чаще всего умирает сразу же после завершения своей миссии.

Обязанности жрецов

Жрецы Такхизис исполняют роль глаз и ушей своей госпожи, внимательно наблюдая за всеми возможностями, которые могут способностовать её возвышению. Кроме того, жрецы Такхизис подрывают силы всех остальных богов.

Чаще всего, Королева Тьмы поручает своим жрецам использовать желания сторонников Света, чтобы порабощать или уничтожать их, а так же уничтожать или похищать яйца Добрых драконов. Каждый жрец Такхизис должен принести клятву абсолютной покорности своей богине. Того, кто нарушает эту клятву, ожидает медленная и болезненная смерть, за которой следуют вечные муки.

Требования: AB Стандартные плюс Str 13+, Con 12+; PAL Любое Злое;
WP Любое; AR Любые; SP Общая, Астральная, Сражение*, Создание*, Гадания*, Охрана, Лечение*, Некромантия*, Защита, Вызывание плюс *оживление предметов*; PW *Определение добра, духовный молот, создание пищи и воды, огненный удар, злое слово*; TU Управление нежитью.

Саргоннас, Темное Возмездие (Великий Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Геенна

Описание: Немногое известно о супруге Такхизис. Возможно, Королева Тьмы нарочно оттеснила его в тень. Таким образом, Такхизис затеняет его, лишает последователей и ликвидирует возможную опасность, которую он мог бы представлять для неё. Или возможно Саргоннас сам держится в тени. Задумчивый, часто вспыльчивый бог мести, гнева, пустынь и вулканов Саргоннас, воплощает разрушительную страсть огня. Его лучший союзник, Такхизис, является и самым страшным его врагом, и он обычно строит заговоры, как во славу Темной Королевы, так и против неё.

Примечания по отыгрышу: Саргоннас является яростным и вероломным Богом. Иногда он способен готовить свою месть годами или столетиями, решая действовать менее грубыми методами. В таких случаях, он кажется исключительно спокойным и дьявольски притягательным – но это всего лишь маска, скрывающая пылающее в его душе пламя. Тем не менее, Саргоннас чаще всего впадает в состояние всепоглощающей ярости, сокрушая все на своем пути, после чего вновь погружаясь в состоянии обманчивого спокойствия. Тем не менее, предавая всех окружающих, он всегда ожидает подобного отношения со стороны своих друзей. Фактически он является параноиком.

Саргоннас верен только себе. Ему нравится плести интриги и разрушать чужие заговоры, хотя последствия этого Саргоннаса абсолютно не волнуют, так как он заботится только о себе.

Мотивации: Саргоннас является супругом Такхизис и его бесит неверность Королевы Тьмы. В отместку, он иногда выдает планы Такхизис Богам Добра и Равновесия. Кроме того, Саргоннас отправляет своих последователей разрушать храмы других богов Тьмы и переманивать чужих жрецов на свою сторону. Больше всего на свете Саргоннас желает возвыситься над своей супругой.

Атрибуты: AL Законно-Злое; WAL Любое Злое; AoC Месть, разрушения, интриги, вулканы, пустыни; SY Стилизованный красный кондор, красный кулак (Торбардин, Истар); Цвета – красный и черный.

Другие имена: Аргон (Истар, Эргот), Поджигатель (Хило), Мисал-Ласим (Тарсис), Гоннас Упрямый (Ледяная Стена), Саргонакс Сковывающий (Торбардин), Кинталас (Сильванести), Кинис (Квалинести), Разрушитель (Митас).

Аватары Саргоннаса (жрец 20-ого уровня, вор 25-ого уровня, иллюзионист 14-ого уровня)

Саргоннас предпочитает облик красного кондора с вкрадчивым, притягательным голосом. Он также может появиться в облике огненного элементаля, состоящего из лавы, с оглушительным голосом, напоминающем рев дворфийского горна. Иногда он принимает

облик человека, кендера или минотавра-воина, но делает это неохотно. В любом облике он обладает следующими способностями:

Str 19; Dex 20; Int 18; Wis 16; Con 18; Cha 15; MV 14/Fl 24(A); SZ 6 футов (размах крыльев 20 футов); AC –2; HD 18; #AT 3; THAC0 2; MR 35%; Hp 144 Dmg 2d10+ 7/2d10+ 7/1d10

Особые Атаки/Защиты: Успешный удар, нанесенный в облике кондора, позволяет Саргоннасу схватить своего противника одним из двух исполинских когтей и улететь вместе с ним. Саргоннас обладает иммунитетом ко всем огненным атакам, независимо от того, являются ли они обычными, или магическими.

Обязанности Жрецов

Жрецы Саргоннаса должны активно мстить миру за тот вред, который он причиняет их богу (включая игнорирование его существования), а так же всем остальным, кто осмеливается выступить против них. Кроме того, жрецы должны всячески способствовать изощренным интригам своего бога.

Требования: AB Стандартные; PAL Любое Злое; WP Любое; AR Любые; Общая, Астральная, Чары, Сражение, Создание, Защита*, Вызывание, Солнце плюс *сопротивление огню, определение/сокрытие мировозрения*; PW *Защита от огня, оживление предметов*; TU Изгнание.
Жрецы Саргоннаса получают положительный модификатор +2 к спас-броскам, броскам атаки и боевого духа во время выполнения миссий, связанных с отмщением.

Моргион, Черный Ветер (Средний Бог)

Пол: Мужской и женский

Родной План: Гадес (Серые Пустоши)

Описание: Моргион, бог болезней и разложения, избегает общества других богов и не обсуждает с ними свои планы. Одинокий Моргион плетет козни в бронзовой башне на краю Бездны, храня свои мысли в секрете от всех, кроме самых преданных ему слуг.

Тот, кому не повезет встретиться с этим отвратительным богом, увидит гниющий человеческий труп – не мужской, но и не женский – увенчанный козлиной головой. Путь Моргиона скрыт во тьме, и особенно он не доверяет своему сопернику, Саргоннасу.

Примечания по отыгрышу: Моргион презирает всё полезное для здоровья, стремясь уничтожить или развратить все, что окружает его, с помощью болезней и разложения. Моргион говорит мало и редко наносит прямые удары по своим врагам.

Мотивации: После завершения Войны Копья, Моргион занимается распространением мора и болезней. Он активно препятствует попыткам Мишакаль лечить людей. Его жрецам приказано заражать жрецов Мишакаль всевозможными болезнями. Для этой цели ему требуется очень много жрецов, которых он усиленно ищет среди темных дворфов и других подземных существ.

Атрибуты: AL Нейтрально-Злое; WAL Любое Злое; AoC Болезни, разложение, чума, слабость, заговоры; SY Капюшон с двумя красными глазами, перевернутый топор (Торбардин), крысиный коготь (Хило); Цвета – темно-коричневый, черный.

Другие имена: X'pap (Эргот, Истар), Гормион (Тарсис), Морги (Ледяная Стена), Моргакс Владыка Ржавчины (Торбардин), Мор (Митас), Антракс Владыка Козлов (хобгоблины).

Аватар Моргиона (друид 20-ого уровня)

Моргион обладает двумя основными аватарами: большим, клубящимся облаком черного цвета с двумя горящими красными глазами, и жрицей или палачом, лица которых скрыты под черным капюшоном и маской. Моргион разговаривает неприятным шепотом. В любом облике он обладает следующими характеристиками:

Str 17; Dex 18; Con 19; Int 20; Wis 21; Cha 3; MV 9; Fl 12(A); SZ 10 футов в диаметре; MR 20%; AC –4; HD 18; hp 144; #AT 1; THAC0 3; Dmg Особый

Особые Атаки/Защиты: Моргион редко атакует своих противников напрямую, больше полагаясь на крыс, саранчу, мух и других своих прислужников, распространяющих болезни или гниение. Когда он решает нанести прямой удар, из облака вылетает туманное щупальце, которое наносит 2d20 единиц урона с помощью болезни, вызывающей разложение кожи.

В течение каждого последующего дня, жертва получает еще 1d20 единиц гнилосного урона, пока несчастный не умирает, или же на него не накладывается заклинание *лечения болезни* или *исцеления*. Но даже эти заклинания не могут восстановить утраченных хит-поинтов; они просто прекращают развитие болезни. Только последующие заклинания и отдых позволяют жертве восстановить единицы здоровья.

Обязанности жрецов

Жрецы Моргиона собираются в секретных и темных местах для поклонения своему богу и составления планов по распространению Тьмы. Они дают смертную клятву хранить в тайне свои доктрины и обычаи; именно поэтому жителям Кринна известно так мало об их ордене.

Требования: AB Стандартные; PAL Любое Злое; WP Дубинка, кинжал; AR Только доспехи, сделанные жрецами Моргиона; SP Общая, Астральная, Гадания, Лечение, Некромантия*, Растения; PW *Создание пищи и воды*; TU Управление нежитью.

Чемош, Владыка Смерти (Средний Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Паутина/Бездна – Демонхольм

Описание: В Эру Мечтаний, Чемош, повелитель нежити, был отправлен Такхизис на Кринн. Ей нужен был военачальник для легионов смерти. Будучи лордом ложных искуплений, Чемош предлагает своим сторонникам "вечную жизнь": им предстоит провести целую вечность в мертвых и разлагающихся телах. Чемош редко рассказывать об этом, когда

составляет договор с будущей нежитью. После подписания договора несчастные становятся слугами Чемоша.

Примечания по отыгрышу: Мертвые и умирающие создания восхищают Чемоша. Страшные, отчаянные судороги, утробное клокотание воды в легких, запах гнили радуют Чемоша и даруют ему удовлетворение. Но даже, несмотря на это, сам он не собирается умирать, и его сила и долголетие растут с каждым новым последователем. И его лучший талант – умение убедительно лгать – привлекает ему действительно много сторонников.

Мотивации: Чемош тесно сотрудничает с Такхизис, создавая неживых лидеров, которые управляют её армиями на Ансалоне. Вдобавок к этому, Чемош привлекает новых верующих ложными обещаниями о бессмертии. Он старается развратить потенциальных героев Света.

Атрибуты: AL Законно-Злое; WAL Любое злое; AoC Возмездие, разрушения, нежить; SY Пожелтевший череп; Цвета – черный и болезненно желтый.

Другие имена: Аэлет (Эргот), Дрон-из-Глубин (Тарсис), Чемош Джотон (Ледяная Стена), Кемакс (Торбардин), Жизнегуб (Митас), Оркруст (хобгоблины).

Аватары Чемоша (жрец 20-ого уровня, маг 20-ого уровня)

Чемош может принимать облик бесстыдно прекрасного человека в черной мантии или лича, облаченного в сгнившие роскошные одежды. В любом случае он обладает маленьким, обсидиановым серпом. Серп всегда указывает Чемошу на жертву, обладающую самым большим количеством жизненной энергии (т.е. самым высоким уровнем). Истинным обликом Чемоша является жирный сатир с козлиным черепом вместо головы.

Str 19; Dex 18; Con 18; Int 20; Wis 19; Cha 24/4; MV 12; SZ 6 футов; MR 15%; AC –1; HD 15; hp 120; #AT 2; THAC0 6; Dmg 1d4+5 (серп) + 7(Сила)

Особые Атаки/Защиты: Чемош не может быть проклят или заражен болезнью, а так же неподвластен магии смерти.

Обязанности жрецов

Жрецы Чемоша носят белые черепа-маски и черные мантии. Они набирают новых последователей с помощью лживых обещаний вечной жизни. Так как слуги Чемоша даруют ему его силу, жрецы считают уничтожение нежити непозволительным. Они мстят любому, кто занимается этим.

Требования: AB Стандартные; PAL Любое Злое; WP Серп; AR Любые; SP Общая, Астральная, Сражение, Лечение* (обычно обратные формы заклинаний), Некромантия, Растения; PW *оживление предметов*; TU Управление нежитью.
Жрецы Чемоша получают положительный модификатор +2 ко всем попыткам управления нежитью. Они так же сразу узнают все разновидности нежити.

Зебоим, Омраченное Море (Средняя Богиня)

Пол: Женский

Родной План: Пандемониум

Описание: Зебоим, Королева Моря, является беспокойной и капризной дочерью Такхизис и Саргоннаса. Ее переменчивый темперамент делает её опасным врагом и смертельным другом.

Будучи создательницей моря, бурь и погоды, Зебоим получает молитвы и жертвы от моряков, которые стремятся заручиться гарантиями хорошей погоды и удачного завершения путешествия. Хотя некоторым удается избежать её гнева, многие моряки, которые нанесли ей реальную или воображаемую обиду, так никогда больше и не увидели гавани.

Дворфы ничего не знают о Зебоим. В отместку за их незнание, Зебоим с наслаждением выбрасывает дворфов из лодок и наблюдает за тем, как их коренастые тела идут ко дну.

Примечания по отыгрышу: Зебоим темпераментна, непостоянна и абсолютно непредсказуема. Подобно морю, которое она создала, её настроение может неожиданно изменяться от спокойствия к жестокости. Кроме того, подобно морю, в её душе скрываются бездонные глубины черноты.

Несмотря на свою беспокойную натуру, Зебоим отказывается перечить своей матери – Такхизис. Она никогда и ни с кем не сотрудничает полностью, если, конечно же, не пребывает в чрезвычайно благоприятном настроении. С другой стороны, Зебоим игнорирует своего отца Саргоннаса, считая его слабым и недостойным внимания Такхизис.

Мотивации: У Зебоим никогда не было много жрецов. Её мало заботит этот факт. Она воюет с Хаббакуком, богом морской жизни, за власть над морями. То, что власть Хаббакука простирается за пределы морей, приводит её в безумную ярость. Именно поэтому Зебоим предлагает в награду любому, кто убьет последователя Хаббакука, чрезвычайно благоприятную погоду и преследует его людей в море. Она набирает последователей из представителей подводных и береговых злых рас. Она обеспечивает своих верующих огромными сокровищами погибших в море кораблей.

Атрибуты: AL Хаотично-Злое; WAL Любое Злое или моряки; AoC Моря, шторма, бури, погода, морская нежить, зависть; SY Символ – Черепаший панцирь; Цвета – зеленый и красный.

Другие имена: Ранн (Эргот), Зир (Тарсис), Зебир Джотун (Ледяная Стена), Безомиакс (Торбардин), Водоворот (Митас).

Аватары Зебоим (друид 15-ого уровня, жрец 20-ого уровня)

Хотя Зебоим может принимать человеческий облик, её любимой формой является облик гигантской морской черепахи с женским лицом. В любом случае она обладает следующими характеристиками:

Dex 15; Con 23; Str 22; Int 14; Wis 15; Cha 5; MV 9/Sw 48; SZ 20 футов длинны; MR 15%; #AT 1; THAC0 6; AC –4; HD 15; hp 120; Dmg 1d20+10

Обязанности жрецов

У Зебоим мало жрецов; большая часть обитателей Кринна слишком боится её капризов. Те, кто желают почтить её, сбрасывают пожертвования этой богине с бортов своих кораблей. Немногочисленные истинные жрецы Зебоим известны своим умением отлично плавать.

Требования: AB Стандартные плюс Str 9+; PAL Любое Злое; WP Трезубец, гарпун, кинжал; AR Нет; SP Общая, Животные, Создание, Элементальная, Защита*, Солнце, Погода плюс *создание пищи и воды*, *оживление мертвецов*; TU Управление нежитью.

Хиддукель, Принц Лжи (Средний Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Паутина/Бездна – Демонхольм

Описание: Хиддукель является богом нечестно нажитого богатства и сделок, а так же покровителем злых дельцов и нечестных торговцев. Заключая хитроумные сделки, Хиддукель торгует живыми душами. Некоторые говорят, будто Хиддукель способен поторговаться с самой Такхизис, и даже обставить её.

Хиддукель контролирует всю торговую прибыль, используя свою власть над ней для развращения как честных, так и жадных людей. Жадность и зависть управляют всеми его поступками. Результатом одной из его интриг стало создание Серой Драгоценности, артефакта, опустошившего Кринн.

Примечания по отыгрышу: Хиддукель постоянно пытается заключить новую успешную сделку, которая, как правило, состоит в обмене материальных благ на чью-то душу. Несмотря на то, что он является экономным и изворотливым, Хиддукель часто принимает облик раболепного и неумелого торговца. Тот, кто заключает с ним в сделку, чаще всего теряет свою душу.

Мотивации: В экономическом хаосе, наступившем после Войны Копья, Хиддукель делает все, чтобы мертвой хваткой вцепиться в горло экономике Ансалона. Он намеренно мешает Шинаре, и, в некоторой степени, Реорксу. Хиддукель предлагает огромные награды своим последователям за уничтожение жрецов и храмов Шинаре. Хиддукель, которого вряд ли можно назвать бойцом, боится Реоркса и не хочет даже пытаться разгневать его.

Атрибуты: AL Хаотично-Злое; WAL Любое Злое; AoC Нечестный бизнес, проклятые души, жадность, рабство, предательство; SY Сломанные весы; Цвета – красный и костяной.

Другие имена: Предатель (Митас), Юск-Ду (хобгоблины), Хитакс Порок (Торбардин), M`Фистос (Истар).

Аватары Хиддукеля (жрец 14-ого уровня, маг 18-ого уровня)

Хиддукель предпочитает принимать облик тучного человека с холодными блестящими глазками и масляной улыбкой. Он носит дорогую одежду из изящной парчи и на его пальцах блестит множество колец с фальшивыми драгоценными камнями. Хиддукель избегает

физических столкновений, полагаясь на чары и нанятых в качестве телохранителей монстров.

Str 12; Dex 15; Con 14; Int 19; Wis 21; Cha 7; MV 9; SZ 5 футов; MR 5%; AC 0; HD 14; hp 112; #AT 1; THAC0 7; Dmg 1d3 (кулак)

Особые Атаки/Защиты: Никто не может заглянуть в разум Хиддукеля, и он обладает иммунитетом ко всем заклинаниям школы Гаданий.

Обязанности жрецов

Жрецы Хиддукеля должны быть жадными и добиваться богатства нечестными и (когда нет другого выхода) честным способами. Они также должны носить лучшие из доступных им одежд.

Требования: AB Стандартные; PAL Любое Злое; WP Любое тупое; AR Любые; SP Общая, Гадания*, Охрана, Некромантия, Защита*, Вызывание; TU Нет.

Нуитари, Поглощающая Тьма (Средний Бог)

Пол: Мужской

Родной План: Ахерон (изначально), Эфирная Граница (в данный момент)

Описание: Нуитари, бог черной магии, унаследовал свою злую природу от своих родителей – Такхизис и Саргоннаса. Подобно другим богам магии, Нуитари сделал так, что его родной план вращается вокруг Кринна на Эфирном Плане. Он живет прямо на черной луне – его символе. Эта луна, так же именуемая Нуитари, не может быть замечена, если только она не закрывает другие звезды или луны. С самой маленькой из всех лун, Нуитари наблюдает за Кринном и помогает своей самой большой любви – магии.

Странствуя по Кринну в облике своего аватара, Нуитари основал магический Орден Черных Одежд. Этот орден следует вере Нуитари в то, что магия должна храниться в секрете.

Примечания по отыгрышу: Возможно, Нуитари является самым доступным из всех богов Зла. Его любовь к магии побеждает его Злую природу. Сильный и спокойный бог, Нуитари проявляет любовь к искусству магии, достойную истинного ученого. Он все время исследует новые заклинания, даруя их своим жрецам и волшебникам, и стремится открыть сокрытые тайны вселенной. Но черная магия имеет свою цену; хотя она и дарит использующим её немыслимую силу, она так же постепенно захватывает над ними власть. Нуитари испытывает извращенную радость, наблюдая за теми, кто пытается овладеть его искусством, и становится жертвой его темной мощи.

Мотивации: Нуитари, подобно Солинари и Лунитари, пытается увеличить присутствие магии на поверхности Ансалона. Если он не может убедить мага служить Тьме, он может вдохновить его на то, чтобы стать ренегатом, который вызовет новую головную боль у Солинари и Лунитари. Он работает с двумя другими богами магии над тем, чтобы принести на Кринн еще более могучую магию, хотя и не слишком активно. Но Нуитари любит все, что связано с черной магией.

Атрибуты: AL Законно-Злое; WAL Любое Злое; AoC Черная магия; SY Черный круг или сфера; Цвет – черный.

Другие имена: Разрыватель Ночи (Митас), Тьма (Элиан), Черная Рука (Балифор), Безбожник (Торбардин).

Аватары Нуитари (волшебник; 25 уровень)

Нуитари предпочитает облик спокойного, крепкого юноши с черными, как смоль волосами и в длинной черной мантии. Так же может появиться в виде злого, озорного ребенка.

Str 15; Dex 20; Con 20; Int 24; Wis 16; Cha 21; MV 12; SZ 6 футов; MR 75 %; AC –5; HD 16; hp 128; #AT 1; THAC0 5; Dmg 1d6+ 3 (посох)

Особые Атаки/Защиты: Нуитари всегда знает, какие чары направлены против него. Он носит посох +5, который обладает силами *посоха власти* с неограниченным количеством зарядов. Он не может быть использован каким-либо смертным.

Обязанности жрецов

Для того чтобы стать жрецом Нуитари, претендент должен сначала вступить в Орден Черных Одежд и продвинуться, как минимум до 5 уровня. Волшебник должен найти жреца Нуитари для того, чтобы стать жрецом 1-ого уровня. После этого персонаж использует таблицу опыта жрецов, THAC0, спас-броски и все другие показатели этого класса (кроме Хит Дайса – он не получает дополнительных хит-поинтов до момента получения 6-ого уровня). Жрец Нуитари может продолжать использовать заклинания волшебника, подобно магу 5-ого уровня. Когда жрец достигает 6-ого уровня, он может делать броски хит-поинтов, используя Хит Дайс жрецов.

Требования: AB стандартные, плюс Int 15+; PAL любое Злое; WP Посох, кинжал, дротик; AR нет; SP Общая, Астральная, Сражение, Гадания, Охрана, Лечение, Некромантия*, Защита*, Погода*; TU Нет.
Жрецы Нуитари получают положительный модификатор +2 против магических атак.

Боги Равновесия

Гилеан, Пустота (Великий Бог)

Пол: мужской

Родной План: Гармоничные Противоположности (Внешние Земли)

Описание: Гилеан, патриарх Богов Равновесия, хранит книгу всех знаний и истинных имен – Тобрил. До создания Кринна, Верховный Бог написал Тобрил, чтобы собрать воедино все свои замыслы, связанные с созданием вселенной. После сотворения нового мира, никто из богов не заслуживал великой миссии, связанной с хранением Тобрила, ибо скрывающиеся там секреты были сильнее самих богов. И тогда Верховный Бог стал искать в глубинах

времени надежного смертного. И он нашел только одну заслуживающую доверия душу – Гилеана, который был таким честным писцом, что никогда не пропускал ни одной ошибки. Верховный Бог перенес Гилеана назад, к рассвету создания Кринна, и вручил ему Тобрил, сказав: “Ты можешь прочитать эти записи. Эти знания сделают тебя богом, равным другим богам. Но оберегай эти знания от всех остальных Богов и смертных, ибо в тот день, когда кто-либо еще обретет их, ты умрешь”. И так Гилеан прочитал Тобрил и, с тех пор, верно оберегал его. Но некоторые записи запечатлелись в его глазах, и прочитать их с тех пор мог только Верховный Бог.

Верховный Бог сделал Гилеана не только хранителем Тобрила, но также и предводителем Богов Равновесия, которые должны удерживать равновесие между семьями Добра и Зла. Верховный Бог поместил созвездие Гилеана в ночном небе между созвездиями Паладайна и Такхизис. Он разделил их для того, чтобы Паладайн и Такхизис не уничтожили своими войнами созданный богами Кринн.

Гилеан проживает в Скрытой Долине, долине совершенства, мира и безмятежности, которая одновременно существует везде и нигде. Иногда верные сторонники Гилеана находят Скрытую Долину.

Примечания по отыгрышу: Гилеан скромен во всех отношениях, и он никогда не хвастается своими знаниями и силой. Ему доставляет удовольствие наблюдать за тем, как другие докапываются до истины и решают проблемы. Для Гилеана знания и красота являются синонимами – обе эти вещи стоят того, чтобы к ним стремились, независимо от того, служат ли они Добру или Злу. Гилеан понимает, что большая часть смертных считает знания обычными инструментами Света и Тьмы. Но до тех пор, пока смертные стремятся обрести их, Гилеан разрешает им думать так.

Гилеан беспокоится о мире во вселенском космосе. Он понимает и ценит как Паладайна, так и Такхизис, и старается уравнять их силы с помощью дипломатии и просвещения. Когда одна сторона усиливается, Гилеан, подобно торговцу, уравновешивающему весы, подбрасывает немного знаний другой стороне.

Мотивации: Хотя Гилеан знает, что Свет должен был победить в Войне Копья, чтобы спасти Кринн, он боится, что силы Света слишком сильно склонят чашу весов в свою пользу. Сила богов Света порой превосходит их мудрость. Воинственный Кири-Джолит, по мнению Гилеана, представляет особую угрозу для равновесия. Гилеан также беспокоится о Такхизис, которая очень недовольна своим поражением, и собирается вновь восстать против Света. Перед жрецами Гилеана стоит вдвойне тяжелая задача – они должны следить за действиями, как Тьмы, так и Света. Гилеан ищет все новых и новых последователей и жрецов, которые смогут помочь ему сохранить равновесие.

Атрибуты: AL Нейтральное; WAL Любое; AoC Знания; SY Открытая книга; Цвет – серый

Другие имена: Гилеан-Книжник, Серый странник, Мудрец, Врата Душ.

Аватары Гилеана (волшебник; 25 уровень)

Гилеан принимает облик погруженного в книгу ученого средних лет, который сосредоточен на одной теме и не обращает внимания на все остальное. Этот аватар, который может быть как мужчиной, так и женщиной, может так же принадлежать к расе людей, эльфов, дворфов

или кендеров. Хотя, кажется, будто он полностью замкнут в себе, Гилеан одновременно незаметно испытывает предрассудки людей, с которыми он встречается. Тот, кто в результате подобных испытаний чему-то учится, получает чуточку тайного знания или ответ на беспокоящий его вопрос.

Str 17; Dex 16; Con 17; Int 25; Wis 25; Cha 22; MV 12; SZ 6 футов; MR 65%; AC –4; HD 25; hp 200; #AT 1; THAC0 1; Dmg 1d6+6 (посох) +1 (Сила).

Особые Атаки/Защиты: Гилеан знает истинные имена и сущности всех живых существ. Ему известны их истории, страхи, недостатки и надежды, и он готов использовать эти знания в своих целях. Гилеан обладает посохом +6, который открывает истинную природу и слабости всех, к кому он прикасается, и может испускать свет истины, которые рассеивает чары и илы Зла.

Обязанности Жрецов

Жрецы Гилеана служат в храме или университете и жадно ищут знания. Каждые четыре года, жрец Гилеана должен написать длинный трактат, посвященный метафизическим или философским тайнам. Написание трактата занимает 1d10+14 месяцев минус Интеллект автора. Этот трактат, именуемый диссертацией, должен быть полезен храму или университету. Если трактат понравится Гилеану, то с помощью магии этот трактат будет размещен в каждом храме Гилеана на Ансалоне. Если Гилеану не удовлетворен, то жрец обязан переписать трактат.

Жрецам Гилеана запрещено сжигать книги. Подобный проступок требует выполнения особой миссии и покаяния со стороны согрешившего жреца. Один месяц в году, жрец Гилеана должен послужить обществу в качестве историка, адвоката, судьи или арбитра. Таким образом, жрец способствует сохранению мира на земле так же, как это делает Гилеан на небесах.

Требования: AB Стандартные плюс Int 13+; PAL Любое Нейтральное; WP Посох; AR Любые; SP Общая, Животные*, Астральная, Чары*, Сражение*, Создание, Гадания, Лечение, Защита, Солнце*; PW *Разговор с животными; посланник*; TU Изгнание/уничтожение нежити.

Жрецы Гилеана получают положительный модификатор +1 к любому неоружейному навыку и по одному бонусному неоружейному навыку за каждый уровень опыта.

Сиррион, Струящееся Пламя (Средний Бог)

Пол: мужской или бесполый (энергия огня)

План: Лимбо

Описание: Сиррион, бог творческого огня и природной силы, придает огню прекрасные формы. Он контролирует любые разновидности пламени, начиная ярко пылающем солнцем и заканчивая едва тлеющим фитильком. Но Сирриона невозможно укротить: иногда он искрами огня очищает лес от старых и гнилых деревьев, расчищая место для молодых побегов; но он так же может обжечь детей, играющих со свечой, приучая их тем самым

уважать огонь. И хотя он желает сделать огонь полезным, еще больше ему хочется сделать его прекрасным.

Жена Сирриона – Шинаре, является богиней богатства и коммерции. Они ссорятся из-за того, что Сиррион является темпераментным и артистичным, тогда как Шинаре практична и корыстолюбива. Сиррион не имеет созвездия, так как его небесный символ является его планетой.

Примечания по отыгрышу: Подобно пламени, которым он управляет, Сиррион быстро вспыхивает всепоглощающей страстью, а долго тлеет в покое. Его настроение может показаться хаотичным, его страсти просто реагируют на изменения в природе. Сезонные перемены, солнцестояния и равноденствия вызывают у Сирриона сильные эмоциональные вспышки, что сильно возмущает Шинаре.

Мотивации: Сиррион не слишком заботится о смертных последователях, хотя красота и мощь огня привлекает к нему многих. Если он вообще замечает своих верующих, то Сиррион счастлив приветствовать тех, кто приходит к нему по велению сердца и избегает тех, кто ищет только власти. Только когда его жена, Шинаре, обретает больше сторонников (и, следовательно, получает большую власть), Сиррион начинает активно искать новых жрецов. Особенно чтят Сирриона гномы, так как он обеспечивает их силой пара и дымного пороха.

Атрибуты: AL Нейтральное; WAL Любое; AoC Пламя, силы природы, изменения, преображения; SY Разноцветный огонь; Цвета – ярко-красный и ярко-желтый

Другие имена: Повелитель Огня, Алхимик, Волшебник (Митас).

Аватары Сирриона (боец 15-ого уровня, друид 15-ого уровня)

Сиррион предпочитает появляться в виде огня, дыма или праха. Когда он принимает облик аватара, Сиррион напоминает высокого человека с пылающими волосами, бородой и бровями. Он одет в мантию, переливающуюся различными цветами, подобно горящему пламени. В битве он использует двуручный огненный меч в форме языка пламени, к которому не может прикоснуться ни один смертный. Каждый, кто коснется его меча, получит двойной урон; меч будет продолжать ранить его, пока враг не умрет или же не бросит меч.

Str 22; Dex 21; Con 18; Int 17; Wis 23; Cha 16; MV 18; SZ 7 футов; MR 15%; AC –4; HD 16; hp 108; #AT 2; THACO 5; Dmg 1d10+4 (меч) +10 (Сила)

Особые Атаки/Защиты: Сиррион неуязвим для всех атак, основанных на огне, причем как магическом, так и обычном. Каждый раунд, он может накладывать одно огненное заклинание на 15-ом уровне, независимо от того, является ли оно жреческим или магическим.

Обязанности Жрецов

Перед жрецами Сирриона стоит очень сложная задача. Они должны придавать огню красивую и полезную форму, и при этом не терять контроля над разрушительной мощью этой стихии. Жрецы Сирриона в первую очередь служат природе с позиции огня. Сиррион

изредка дарует небольшие подарки жрецам, которые сковывают разрушительную силу огня или используют огонь для распространения творческих сил. Он также благосклонно смотрит на тех, кто препятствует планам Шинаре в области индустрии и коммерции.

Требования: AB Стандартные плюс Мудрость 17+; PAL Любое Нейтральное; WP Любое; AR Любые; SP Общая, Сражение, Элементальная (только заклинания, связанные с огнем и жаром), Охрана, Лечение, Вызывание, Солнце*; PW положительный модификатор +1 к спасброскам против огня; *огненный шар; огненный удар*; TU Нет.
Жрецы Сирриона получают положительный модификатор +1 к урону от заклинаний, основанных на огне, за каждый дайс.

Реоркс, Кузнец (Великий Бог)

Пол: Мужской

Родной план: Аркадия

Описание: Дворфы Ансалона верят, что Реоркс – бога промышленности, металлургии и производства – является величайшим из богов. Хотя люди считают Реоркса толстым помощником Кири-Джолита, дворфы и гномы изображают его, как могучего дворфа с огромными руками кузнеца

Согласно мифам, Реоркс укротил Хаос, чтобы создать мир. Большая часть легенд сходится на том, что звезды являются искрами от его молота, вылетевшими в тот момент, когда он ковал хаос. Второе величайшее творение Реоркса – Серая Драгоценность Гаргата, привела к возникновению дворфов, гномов и кендеров. Из-за этого многие считают бога-кузнеца отцом этих рас.

Реоркс не имеет созвездия, так как его небесный символ является его планетой.

Примечания по отыгрышу: Дворфы говорят, что Реоркс вложил в них многие из своих добродетелей. Он отличается рассудительностью, прагматичностью и объективностью. Он ищет эффективные способы решения любых проблем. Он скромен, замкнут и незлоблив. Кузнечное ремесло является его любимым, но также он интересуется горным делом.

Люди представляют его несколько по-другому. Они считаю Реоркса толстым, веселым дворфом, который только и делает, что пьет и играет. Его фривольность и веселость приносят свет в сердца тех, кто случайно встречается с ним.

Эти различия в восприятии вызваны только одним – спиртным. Дворфы видели только трезвого и могучего Реоркса-Создателя; люди же могли встретить только пьяного и беспечного Реоркса-Игрока.

Мотивации: Реоркс очень сильно связан со всеми нечеловеческими расами Кринна. Дворфы – его главные последователи и они не утратили веру в него даже после Катаклизма. В ответ на их верность, Реоркс делает все, чтобы вернуть славу расе дворфов. Он заключил союз с Шинаре, чтобы возродить дворфийскую индустрию. Кроме того, Реоркс тесно сотрудничает с гномами-механиками, вдохновляя их на великие изобретения. И, несмотря на их

легкомысленность, Реоркс любит кендеров, которые были созданы Серой Драгоценностью Гаргата.

Люди – другое дело. Если они вообще знают что-то о Реорксе, то они относятся к нему, как к клоуну. Иногда Реоркс испытывает людей, чтобы увидеть, не готовы ли они снова принять веру в него.

Атрибуты: AL Нейтральное; WAL Любое; AoC Дворфы, оружие, технологии; SY Кузнечный молот, молод дворфов (Торбардин); Цвета – синевато-серый и красный.

Другие имена: Наковальня (Элиан), Мастер-Оружейник (Митас), Мастер Реоркс (гномы), Реоркс Искусник (кендеры).

Аватары Реоркса (воин 20-ого уровня, жрец 20-ого уровня)

Реоркс обычно принимает облик могучего дворфа-воина, который всегда сжимает в руке магический молот. Под его темно-смуглой кожей перекатываются массивные мускулы. Его длинная борода заплетена во множество косичек и отливает серо-голубым цветом закаленной стали. Реоркс обладает уникальным дворфийским метательным молотом (все его показатели – дальность, урон и т.д. – удвоены) и облачен в красивый адамантиновый нагрудник. Дворфы считают его аватара безупречным во всех отношениях дворфом-воином.

Реоркс также может принять облик кузнеца любой расы или морщинистого гнома-мага, который живет в кузне. В любом облике он всегда носит молот или символ молота и обладает следующими характеристиками:

Str 24; Dex 20; Con 24; Int 18; Wis 18; Cha 24 (16 для не-дворфов); MV 12; SZ 4,5 фута; MR 75%; AC –5; HD 22; hp 176; #AT 3; THAC0 –2; Dmg 1d6+7 (молот) +12 (Сила)

Особые Атаки/Защиты: Оружие и доспехи Реоркса никогда не ломаются.

Обязанности Жрецов

Каждый жрец Реоркса 5 уровня и выше должен сделать особый артефакт, созданный его собственными руками. Он должен продемонстрировать все, на что способен жрец. Когда жрец достигает 5 уровня, он должен сообщить своим братьям по вере о том, какой артефакт он собирается создать. Жрец может работать над артефактом столько, сколько сочтет нужным, но обязан закончить его до прихода старости (до того, как ему исполнится 250 лет).

Требования: AB Стандартные; WAL Любое; WP Молот, боевой топор, секира; AR Только металлические доспехи; SP Общая, Сражение, Создание, Элементальная, Охрана, Лечение*, Защита, Вызывание, Солнце*; TU Изгнание порождений тьмы и тени.
Жрец Реоркса получает положительный модификатор +2 к любому неоружейному навыку ремесла.

Чизлев, Зверь (Средняя Богиня)

Пол: женский (обычно), мужской (иногда)

Родной План: Земля Счастливой Охоты (Земли Зверей)

Описание: Чизлев олицетворяет собой природу. Согласно легенде, времена года изменяются в соответствии с её настроением: её страх приносит с собой осень, отчаяние – зиму, надежда – весну, а её радость – лето. Кроме смертных последователей, Чизлев восхваляется каждым зверем, живущим в полях; каждая травинка тянется к ней, как к солнцу. Ей служат старшие духи каждого создания Кринна, которые оживляют деревянные статуи своих сородичей.

Следуя легендам, Чизлев и ее супруг Зивилин живут в Зане, великом лесу за пределами мира. Эльфы верят, что когда достойные представители их народа стареют, они отправляются в Зан, где живут вместе с Чизлев и Зивилином. Любовь между этими богами наполняет весь Зан блаженством и счастьем.

Чизлев не имеет созвездия, так как её небесный символ является её планетой.

Примечания по отыгрышу: Настроение Чизлев весьма переменчиво. Иногда она может быть бурной, разрушительной и грубой; в другое мгновение она уже кротка, воспитана и добра. В редкие моменты летнего отчаяния, день становится холодным и темным, а во время коротких вспышек зимней радости, солнце пробивается через тучи, и снег начинает таять.

Мотивации: Чизлев чувствует каждую рану, нанесенную Кринну. Она больше других богов трудится над возрождением земли от последствий Войны Копья. Прежде всего, она желает исцелить Сильванести. В этих целях её жрецы трудятся вместе со жрецами Хаббакука. Чем здоровее природа, тем сильнее Чизлев. Она не хочет править Ансалоном, а желает только того, чтобы природа вновь расцвела. Чизлев активно противостоит развитию техники и спорит с Шинаре, которая считает, что индустрии надо уделять больше внимания, чем природе.

Атрибуты: AL Нейтральное; WAL Любое не Злое; AoC Природа, дикие земли, звери; SY Перо коричневых, желтых и зеленых цветов; Цвета – коричневый, желтый и зеленый.

Другие имена: Дикарка (Митас), Дикая.

Аватары Чизлев (друид 25-ого уровня)

Чизлев обычно выглядит, как прекрасная женщина, принадлежащая к человеческой или эльфийской расе. В обоих случаях, её волосы отливают золотом подобно солнечному свету, и ее одеяние состоит из живых растений. Она носит живой деревянный посох. Иногда, когда она не желает ни с кем говорить, она появляется в облике единорога. В любом облике она обладает следующими характеристиками:

Str 17; Dex 18; Con 19; Int 17; Wis 24; Cha 23; MV 24; SZ 5 футов; MR 10%; AC 0; HD 15; hp 90; #AT 1; THAC0 6; Dmg 1d6+5 (посох) +1 (Сила)

Особые Атаки/Защиты: Животные и растения не могут атаковать Чизлев, даже под воздействием очаровывающих заклинаний.

Обязанности Жрецов

Жречество Чизлев состоит из друидов, которые не являются язычниками, но служат природе практически так же, как и они.

Требования: AB Wis 12+, Cha 15+; PAL Нейтральное; WP Праща, дубина, серп, дротик, копье, кинжал, скимитар; AR любые неметаллические; SP Общая, Животные, Чары*, Сражение*, Элементальная, Охрана*, Лечение, Растения, Солнце, Погода; TU нет.

Зивилин, Древо Жизни (Средний Бог)

Пол: мужской

Родной План: Повсюду и нигде

Описание: Зивилин – бог мудрости, является небесным Древом Жизни. Его ветви и корни протянулись во все времена и пространства. Подобно тому, как Гилеан хранит знания вселенной, Зивилин хранит её мудрость. Он поступает не так, как советует его разум, а так, как велит ему сердце.

Так как мудрость не может быть полной без знаний, а знания не могут быть совершенными без мудрости, Зивилин и Гилеан тесно сотрудничают. Зивилин является товарищем Чизлев; многие смертные считают их отношения идеальным союзом гармонии и разума.

Зивилин не имеет созвездия, так как его небесный символ является его планетой.

Примечания по отыгрышу: Несмотря на мудрость Зивилина, многие считают его чересчур равнодушным. В своей заботе о гармонии и равновесии, он не собирается опускаться до уровня других богов или смертных. Его мудрость так же делает его исключительно невозмутимым. Многие истолковывают эти две черты, как признак тщеславия, хотя на самом деле Зивилин является одним из самых сострадательных и близких к смертным богов.

Мотивации: Зивилин работает с Чизлев над восстановлением природы не только из-за того, что он любит Чизлев, но так же и потому, что природа является источником мудрости. Он хочет научить народ Кринна мудрости, лежащей за пределами Добра и Зла, мудрости, свободной от какого-либо порядка. Иногда Зивилин отправляет своих последователей на поиски утраченных библиотек и источников мудрости, хотя он часто призывает их искать мудрость внутри себя.

Атрибуты: AL Нейтральное; WAL Любое; AoC Мудрость; SY Огромное зеленое или золотое дерево, иногда валлин; Цвета – зеленый и золотой.

Другие имена: Древо Мира, Древо Жизни (Квалинести, Сильванести), Мудрец (Митас).

Аватары Зивилина (жрец 18-ого уровня)

Зивилин обладает множеством различных обликов. Одни описывают его, как лысеющего старика с длинной бородой. Его глаза напоминают два окна, выходящих прямо в космос. Каждый, кто пристально всмотрится в его глаза, узнает свое будущее, в том числе и обстоятельства своей смерти. Другие описывают его, как ребенка-пророка с черной кожей, белыми волосами и глазами цвета ртути. Недавно, несколько ученых даже предложили

считать нестареющего Астинуса Палантаского одним из аватаров Зивилина. В конце концов, Зивилин может поддерживать несколько аватаров одновременно, и Астинус вполне может быть одним из них. В любом облике, Зивилин сжимает в руках простую деревянную палку, которая подчиняется всем его приказам.

Str 16; Dex 16; Con 19; Int 22; Wis 25; Cha 14; MV 9; SZ 6 футов; MR 15%; AC 0; HD 16; hp 108; #AT 1; THAC0 5; Dmg 1d6+5 (палка) +1 (Сила)

Особые Атаки/Защиты: Три раза в день Зивилин может накладывать заклинания *остановки времени* и *темпорального стазиса*. Раз в день Зивилин может "стереть" все действия и их результаты, происходящие в течение одной минуты (раунда), хотя при этом он может вернуться назад не более, чем на 10 минут (один оборот).

Обязанности Жрецов

Жрецы Зивилина посвящают себя мудрости, доказывая это своими размышлениями и делами. Жрецы, совершающие глупости, хуже жрецов, совершающих Зло.

Требования: AB стандартные плюс Int 15+, Wis 16+; PAL Любое; WP посох; AR нет; SP Общая, Астральная, Гадания, Некромантия, Растения; TU Изгнание.

Шинаре, Крылатая Победа (Средняя Богиня)

Пол: Женский (как правило), мужской (у людей и дворфов)

Родной План: Гармоничные Противоположности (Внешние Земли)

Описание: Шинаре – богиня богатства, индустрии и коммерции – имеет большое количество почитателей среди дворфов, которые ценят ее любовь к богатству и промышленности. У неё так же много почитателей среди торговцев, наемников и авантюристов других рас. Все народы считают ее борцом за свободу и возможность самому вершить свою судьбу.

Спутником Шинаре является Сиррион, бог творческого огня. Их отношения демонстрируют явный конфликт противоположностей: Сиррион является темпераментным и артистичным, тогда как Шинаре спокойна и прагматична. Тем не менее, по каким-то причинам (которых не понимают даже они сами), эти боги до сих пор не расстались. По каким то причинам, которые они не могли понять, они оставались вместе.

Шинаре не имеет созвездия, так как её небесный символ является её планетой.

Примечания по отыгрышу: Шинаре не терпит лени. Бедность она обосновывает глупостью или леностью. Она считает, что ленивые и непродуктивные люди медленно умирают.

Мотивации: Шинаре считает послевоенный Ансалон местом, которому необходима перестройка. Она призывает своих последователей бросить все свои силы на возрождение былой славы этого мира. Она агрессивно вербует сторонников, заявляя, что только индустрия и прогресс могут спасти Ансалон. Хотя ей мешает её капризный супруг, Сиррион, Шинаре считает своим главным врагом Хиддукеля, бога продажного бизнеса.

Атрибуты: Al Нейтральное; WAL Любое; AoC Богатство, индустрия, свобода, власть; SY Крыло грифона; Цвета – золотой, серебряный и коричневый.

Другие имена: Крылатая (Сильванести, Квалинести), Серебряный Мастер (Торбардин), Ходячая Свобода (Эргот), Равновесие Весов (Митас).

Аватары Шинаре (воин 15-ого уровня, жрец 15-ого уровня)

Шинаре часто принимает облик богатой, дородной матроны или торговца. Она носит дорогие драгоценности и одежду, подпоясанную изящным серебряным поясом. Среди дворфов она принимает облик дворфа-торговца, одетого в богатые одежды, украшенные драгоценными камнями и металлами. Из-за того, что дворфы так уверенно поддерживают взгляды Шинаре, она разрешает им считать её мужчиной. Шинаре считает, что такие мелочи, как пол, не должны становиться на пути прогресса. В любом облике, Шинаре носит массивную серебряную булаву +4.

Str 15; Dex 15; Con 18; Int 17; Wis 16; Cha 15 (20 для дворфов); MV 9; SZ 6 футов (4 футов для дворфов); MR 45%; AC 0; HD15; hp 120; #AT 1; THAC0 6; Dmg 1d6+4 (булава)

Особые Атаки/Защиты: Шинаре невозможно причинить вред любым оружием, сделанным из драгоценных металлов или камней, или украшенного ими.

Обязанности Жрецов

Жрецы Шинаре трудолюбивы. Они трудятся изо всех сил, накапливая богатство и престиж, но при этом они не должны быть жадными. Их работа должна быть полезной для общества, а свои деньги они должны использовать с пользой для всех. Жрецы Шинаре должны носить самую лучшую одежду и украшать свое оружие драгоценными камнями и драгоценными металлами.

Шинаре изредка побрасывает драгоценные камни или драгоценные металлы в карманы жрецов, выступающих против Сирриона. Шинаре не желает ему зла, а просто хочет усмирить его амбициозные планы. Её настоящий враг – Хиддукель, лживый торговец и крючкотвор.

Требования: AB Стандартные; PAL Любое; WP Булава; AR Только доспехи, сделанные жрецами Шинаре; SP Общая, Чары, Сражение*, Создание, Охрана, Защита, Солнце*; TU Нет.
Жрецы Шинаре получают один пункт опыта за каждые 10 честно заработанных или добытых монет.

Лунитари, Сокрытая Дева (Второстепенная Богиня)

Пол: Женский

Родной План: Лимбо (изначально), Эфирная Граница (в данный момент)

Описание: Лунитари – богиня нейтральной магии и иллюзий. Отец – Гилеан, а мать неизвестна. (Некоторые считают, что она была рождена мыслями и раздумьями своего отца). Она основала Орден Алых Одежд, занимающийся распространением нейтральной магией. Большая часть магов Кринна входит именно туда, так как это позволяет им практиковать магию без каких-либо моральных ограничений.

Лунитари и Солинари – давние друзья и хорошо работают вместе. Подобно другим богам магии, Лунитари решила остаться на Кринне чтобы управлять своим орденом волшебником. Небесный символ Лунитари – маленькая красная луна, которую называют "магический свет".

Примечания по отыгрышу: Лунитари – это живая девушка с озорными привычками. Ее капризы заслужили ей уважение даже среди кендеров. Ей восхищается всеми разновидностями магии и иллюзий, но больше всего она любит нейтральные заклинания.

Мотивации: Лунитари хочет принести магический Ренессанс на Ансалон. Для достижения этой цели она активно работает вместе с Солинари, но при этом она всеми силами помогает своему Ордену Алых Одежд.

Атрибуты: AL Нейтральное; WAL Любое Нейтральное; AoC Нейтральная магия, иллюзии; SY Красный круг или сфера; Цвета – красный или фуксин.

Другие имена: Люин (Эргот), Красное Око (Гудлунд), Ночная Свеча (Торбардин), Дева Иллюзий (Митас).

Аватары Лунитари (волшебник 25-ого уровня)

Обычно Лунитари принимает облик прекрасной, рыжеволосой женщины-человека одетой в алую мантию. У нее лукавая и капризная улыбка. Иногда, Лунитари маскирует свою аватару с помощью мощных иллюзий, которые могут напоминать что угодно, начиная драконидом, и заканчивая гномом. Лунитари носит с собой рубиново-красные дротики, которые она использует только в качестве последнего средства.

Str 13; Dex 23; Con 19; Int 24; Wis 15; Cha 23; MV 18; SZ 5 футов; MR 75 %; AC –4; HD 15; hp 90; #AT 1; THAC0 6; Dmg 1d6+ 5 (дротики)

Особые Атаки/Защиты: Иллюзии и фантасмагории бесполезны в отношении Лунитари. Её одежды действуют, подобно *плащу перемещения*.

Обязанности Жрецов

Для того чтобы стать жрецом Лунитари, претендент должен сначала вступить в Орден Алых Одежд и продвинуться, как минимум до 5 уровня. Волшебник должен найти жреца Лунитари для того, чтобы стать жрецом 1-ого уровня. После этого персонаж использует таблицу опыта жрецов, THAC0, спас-броски и все другие показатели этого класса (кроме Хит Дайса – он не получает дополнительных хит-поинтов до момента получения 6-ого уровня). Жрец Лунитари может продолжать использовать заклинания волшебника, подобно магу 5-ого уровня. Когда жрец достигает 6-ого уровня, он может делать броски хит-поинтов, используя Хит Дайс жрецов.

Требования: AB Стандартные плюс Int 15+; PAL Любое Нейтральное; WP Посох, кинжал, дротики; AR Нет; SP Общая, Астральная, Чары*, Сражение, Гадания, Охрана, Лечение, Вызывание*; TU Нет.
Жрецы Лунитари получают положительный модификатор +2 против магических атак.

Звери и Монстры Ансалона

На континенте Ансалон обитает множество причудливых существ. Эти звери слишком загадочны, слишком замкнуты или слишком жестоки, чтобы их отыгрывали игровые персонажи. Тем не менее, Мастер должен постоянно использовать этих загадочных и диких существ, которые даруют Ансалону большую часть его разнообразия и чудесности.

Эта глава описывает диких обитателей Ансалона. Самые важные из этих существ описаны в отдельных и подробных разделах в начале этой главы. После них следует краткое описание других монстров и зверей. Полный перечень монстров Кринна можно найти в 1, 2 и 4 *Книгах Монстров*.

Хотя приведенные ниже существа не предназначены для отыгрыша, типичные атрибуты героев (Сила, Ловкость, Телосложение) указаны для каждого существа, чтобы облегчить работу Мастера. Так же в каждом разделе приведены другие показатели, которые расположены в таком порядке, в котором они, скорее всего, понадобятся Мастеру – начиная местом обитания и частотой этих зверей и заканчивая боевыми способностями, которые они могут использовать в сражении с героями. Ниже приведены аббревиатуры, используемые для этих показателей:

TR = Ландшафт;
FQ = Частота;
#AP = Количество;
SZ = Размер;
HD = Хит Дайс;
ML = Боевой Дух;
Str = Сила;
Dex = Ловкость;
Con = Телосложение;
Int = Интеллект;
Wis = Мудрость;
Cha = Харизма;
MV = Движение;
MR= Магическая сопротивляемость;
TS = Сокровища;
AC = Класс Защиты;
THAC0 = Показатель атаки;
AT = Атаки.

Дети Кринна

Дети Кринна являются прекрасными порождениями природы – кентаврами, грифонами, нагами, пегасами и сатирами. Они милее всего сердцу Чизлев.

Кентавры

Внешний вид: Кентавры являются изящным народом, который напоминает нечто среднее между могучей лошадью и прекрасным человеком. У мужчин этого народа широкая грудная клетка, большие мускулы и красивые заостренные лица. Женщины гибки и грациозны, и они по праву считаются одними из самых прекрасных обитательниц Кринна.

Существует несколько разновидностей кентавров. Абанассийские кентавры являются сильными и выносливыми (+2 к Силе и +2 ко всем спас-броскам). Кентавры Кристалмира являются более худощавыми и изящными (MV 30 на коротких дистанциях), но при этом они так же отличаются выдающейся силой, присущей их расе. Они часто бывают довольно подозрительными и скрытными. Кентавры Крайнего Леса обладают длинной, лохматой шкурой, и являются дикими и склонными к частым перекочовкам. Эти низкорослые, выносливые звери очень хорошо владеют оружием (+1 к броскам атаки и урона) и часто применяют в бою свои копыта (+2 к броскам атаки и урона). И последняя группа, вендлийские кентавры, являются странными существами, размером с пони. Их ребра формируют нечто вроде костяных пластин, которые защищают их в сражении (AC 4). Вендлийские кентавры являются самыми умными среди всех кентавров (+1 к Интеллекту).

Характер и силы: Кентавры не слишком умны и не слишком добродетельны. Прежде всего, они думают о себе и обожают наслаждаться такими вещами, как вино, искусство и хорошая погода.

Хотя кентавры Кринна обитают в уединенных лесах и сельских районах, они достаточно легко общаются с людьми и нечеловеческими народами, которых они считают не слишком удачливыми из-за малого количества ног. Кентавры, особенно вендлийские, избегают кендеров, которые очень часто стараются прокатиться на них. Кентавры обожают общаться с сатирами и другими детьми Кринна.

Кентавр: Хаотично-Добрый; TR: Умеренный; FQ: Редкий; #AP: 5d6; SZ: Большой (7-9 футов высоты); HD: 4 (21 хит-поинтов); Ml: 12; Str: 16; Dex: 14; Con: 16; Int: l0-12; Wis: 12; Cha: 9; MV: 18; MR: Нет; TR: M/Q (D/I/7); AC: 5; THAC0: 17; AT: 1d6x2 (копыта) или в зависимости от оружия.

Грифоны

Внешний вид: Эти жестокие летуны являются проклятьем маленьких человеческих и нечеловеческих поселений. Грифоны являются яростными хищниками, наполовину львами, наполовину – орлами.

Редко кому-то сразу удается встретить больше дюжины грифонов. Они предпочитают жить в лесах, деревья которых становятся прекрасными насестами и укрытиями для этих зверей. Грифоны являются одними из лучших ездовых животных Кринна. И дрессировщики, которым удается заполучить юного грифона или грифонье яйцо, в будущем смогут получить за дрессированного грифона огромные деньги.

Характер и силы: Грифоны обожают вкус конины. Они ищут плохо защищенные фермы для того, чтобы найти там свою любимую добычу. Даже если на лошади сидит всадник, грифону вряд ли удается преодолеть свое стремление полакомиться её плотью (эти существа атакуют 90% лошадей, с которыми сталкиваются). Грифоны используют свою массу и скорость для того, чтобы атаковать наземные цели, и являются еще более опасными в воздушном сражении. Они всегда дерутся насмерть, особенно в том случае, если их наградой может быть конина.

Грифон: Нейтральный; TR: Горы/сельские районы; FQ: Нечастый; #AP: 2d6; SZ: Большой (9 футов); HD: 7 (35 хит-поинтов); ML: 12; Str: 19; Dex: 15; Con: 9; Int: 2-4; Wis: 7; Cha: 8; MV: 12, полет 30 (C; D, если оседлан); MR: Нет; TS: (C, S); AC: 3; THAC0: 13; AT: 1d4/1d4 (когти), 2d8 (клюв).

Наги

Внешний вид: Наги являются змееподобными существами с гуманоидными головами. Существует три разновидности наг. Сторожевые наги, длина которых достигает 20 футов, часто оберегают близлежащие человеческие поселения от возможных нападения драконидов и других существ.

Призрачные наги несколько ниже сторожевых, и охотятся на торговцев, небольшие отряды авантюристов и беззащитных фермеров. Водяные наги, размеры которых в два раза меньше размеров сторожевых наг, всегда действуют очень непредсказуемо, колеблясь между Добром и Злом. Некоторые обитатели Кринна верят, что три разновидности наг абсолютно не связаны друг с другом – на самом деле, это различные существа, которые просто похожи.

Характер и силы: Наги обладают высоким Интеллектом и магическими способностями. Они любят устраивать ловушки для странников, полагаясь больше на свои магические, чем на бойцовские способности. После того, как их магические силы оказываются исчерпанными, они используют свои отравленные зубы для атаки и защиты.

Обладающие добрым мировозрением сторожевые наги во время нечастых атак используют смертельный яд (спас-бросок против яда или смерть) или жреческие заклинания (как жрецы 6-ого уровня). Злые призрачные наги применяют очаровывающие заклинания (спас-бросок против паралича), заклинания волшебников (как маги 5-ого уровня) и жреческие заклинания (как жрецы 4-ого уровня). Нейтральные водяные наги избегают прямого сражения, но в случае необходимости применяют заклинания волшебников (как маги 5-ого уровня).

Сторожевая нага: Хаотично-Добрая; TR: Любой; FQ: Очень редкая; #AP:1; SZ: Огромная (20 футов); HD: 11 (55 хит-поинтов); ML: 15; Str: 19; Dex: 15; Con:9; Int:16; Wis: 16; Cha: 8; MV: 15; MR: Нет; TS: x (H); AC: 3; THAC0; 9; AT: 1d6 (зубы), 2d4 (захват).

Призрачная нага: Хаотично-Злая; TR: Подземелье; FQ: Редкая; #AP: 1d2; SZ: Огромная (15 футов); HD: 9 (45 хит-поинтов); ML: 14; Str: 17; Dex: 12; Con: 12; Int: 13; Wis: 11; Cha: 6; MV: 12; MR: Нет; TS: x (8/ T); AC: 4; THAC0: 11; AT: 1d3 (зубы).

Водяная нага: Нейтральная; TR: Свежая вода; FQ: Нечастый; #AP: 1d3; SZ: Большая (10 футов); HD: 7 (35 хит-поинтов); ML: 11; Str: 15; Dex: 9; Con: 13; Int: 11; Wis: 11; Cha: 9; MV: 9, Sw 18; MR: Нет; TS: x (D); AC: 5; THAC0: 13; AT: 1d4.

Пегасы

Внешний вид: Крылатые лошади Ансалона являются одними из любимых детей Кринна. Их широкие спины могут нести на себе от двух до трех всадников, их шелковистая шкура мягка, а дикая красота глаз пегасов очаровывает как людей, так и нелюдей. Обычно их мех является белым, хотя иногда встречаются коричневые и (очень редко) черные пегасы.

Характер и силы: Хотя пегасы служат делу Добра и считаются очень ценным скакунами, их не так-то легко укротить. Дикий характер и Интеллект пегасов отбивает у них желание подчиняться кому-то или чем-то. Когда они приходят в ярость, пегасы атакуют своими копытами и зубами. Если кому-то хватит ума встать за пегасом, несчастный глупец может получить жестокий удар задними ногами (2d12 единиц урона). Пегасы так же являются превосходными воздушными бойцами, которые ныряют вниз с высоты 50 футов или выше, производя неожиданные атаки (+2 к броску атаки и двойной урон).

Исконными врагами этих великих скакунов являются грифоны.

Пегас: Хаотично-Добрый; TR: Леса; FQ: Очень Редкий; #AP: 1d10; SZ: Большой (8 футов); HD: 4 (16 хит-поинтов); ML: 11; Str: 15; Dex: 18; Con: 15; Int: 8-10; Wis: 17; Cha: 17; MV: 24, полет 48 (C, если оседлан); MR: Нет; TS: Нет; AC: 6; THAC0: 17; AT: 1d8/1d8 (копыта), 1d3 (зубы).

Сатиры

Внешний вид: Эти порождения природы кажутся чем-то средним между людьми и козлами. На ногах у них заостренные копытца, сами их ноги при этом напоминают козлиные; у них человеческий торс, руки и голова; и, напоследок, у них козлиные уши и рога. Цвет кожи сатира может быть желто-коричневым или светло-коричневым и, иногда, красным.

Цвет волос сатиров является чем-то средним между красным и черным. Сатиры обитают в лесах Ансалона. Все они мужского пола.

Характер и силы: Сластолюбивые сатиры являются непредсказуемыми, беззаботными и дикими. Хотя их нельзя назвать злыми, люди Кринна относятся к ним с подозрением, так как они бояться, что эти козлолюди похитят их женщин. Несмотря на подобные смехотворные обвинения, сатиры достаточно безобидны. Они хотят только наслаждаться жизнью, и потому очень любят женщин всех рас. Ученые считают, что женщинами народа сатиров являются дриады.

Сатир: Нейтральный; TR: Леса; FQ: Нечастый; #AP: 2d4; SZ: Средний (5 футов); HD: 5 (19 хит-поинтов); ML: 13; Str: 15; Dex: 18; Con: 1S; Int: 11-12; Wis: 17; Cha: 17; MV: 18; MR: 50%; TS: I, S, X; AC: 5; THAC0: 15; AT: 2d4 (удар рожками) или в зависимости от оружия

Дракониды

Внешний вид: У драконидов короткие, толстые хвосты, лица, напоминающие морды ящериц, и чешуйчатые тела. Это извращенные существа темной магии, которая использовалась для того, чтобы воздействовать на яйца Добрых драконов. Существует пять

подрас драконидов: аураки, которые были созданы из яиц золотых драконов, баазы, сотворенные из яиц латунных драконов, бозаки, которых сотворили из яиц бронзовых рептилий, капаки, появившиеся на свет из яиц медных драконов и сиваки, которых создали из яиц серебряных драконов. Все драконiды за исключением аураков обладают крыльями, которые позволяют им планировать на расстоянии, равном высоте, с которой они спрыгивают, увеличенной в четыре раза. Только сиваки умеют летать. Всякий раз, когда драконiды умирают, магическая энергия вырывает из их тел, угрожая каждому, кто находится поблизости.

Ученые верят, что у драконидов нет полов, и что они не размножаются. Они практически бессмертны (их жизнь продолжается тысячу лет) и их магическое происхождение делает естественное размножение ненужным. Драконiды неуязвимы к большинству болезней и могут выживать при минимальном наличии пищи и воды. Они любят эль и джин.

Характер и Силы: Все драконiды являются злыми. Их отвратительные деяния и грубые желания вызвали ненависть со стороны всех человеческих и нечеловеческих обитателей Кринна. Эти существа известны своей развращенностью и порочностью. Драконiды служат Темной Королеве и её генералам верно и беспрекословно. Они не испытывают страха перед драконами, а скорее восхищаются ими (+1 к боевому духу и атакам, когда дракон находится в радиусе 120 футов от драконидов). Люди и нелюди безжалостно уничтожают драконидов. Некоторые отряды авантюристов даже специализируются на охоте на эти порождения Зла.

Аураки

Аураки являются секретными агентами Королевы Тьмы. Они могут незаметно действовать среди представителей других рас. Они являются самыми немногочисленными и самыми могучими из всех драконидов, и они обладают обширным арсеналом атак и защит. Аураки не умеют летать, но они очень быстро двигаются и могут использовать ограниченную способность *межпространственной двери* три раза в день для того, чтобы телепортироваться на расстояние 60 футов.

Аураки обладают очень острыми чувствами, 60-футовым инфравидением и способностью обнаруживать скрытых и невидимых существ в радиусе 40 ярдом. Они так же могут видеть сквозь иллюзии.

Аураки обладают несколькими разновидностями природной защиты, которые могут использовать по желанию. Они могут становиться невидимыми раз в раунд и превращаться в любое животное размером с них три раза в день. Они обладают природной сопротивляемостью к магии и особым видам вреда, получая при этом положительный модификатор +4 ко всем спас-броскам. И, наконец, аураки могут принимать облик любого гуманоида, которого они когда-либо видели, полностью копируя его внешний вид и голос. Они могут находиться в этой форме 2d6+6 раундов, три раза в день. Распространенные слухи о том, что от аураков пахнет серой не нашли подтверждения. К сожалению, шпионов Темной Королевы невозможно опознать ни по запаху, ни по внешнему виду.

Аураки способны вести физическое сражение тремя способами, а магическое – двумя. Они вызывают *взрывы энергии*, эпицентром которых являются их руки, которые наносят урон в размере 1d8+2 единиц урона каждому, кто находится на расстоянии 6 дюймов. Когда они изменяют облик, то, кажется, будто этот урон наносится с помощью иллюзорного оружия аурака. Кроме того, аурак может атаковать своих противников с помощью когтей и зубов. И

трижды в день они могут выдыхать облако отравляющего газа, диаметр которого достигает 5 футов. Жертвы, оказавшиеся в облаке, получают 2d10 единиц урона и слепнут на 1d4 раунда. Спас-бросок против разящего дыхания уменьшает получаемый урон вдвое и позволяет избежать слепоты.

Аураки используют магические заклинания и врожденные способности для того, чтобы проводить магические атаки. Каждый день аурак может накладывать по два заклинания 1-ого, 2-ого, 3-его и 4-ого уровней. Излюбленными их заклинаниями являются *увеличение, электрошок, чтение мыслей, вонючее облако, мерцание, молния, огненный шит* и *стена огня*. Тем не менее, самой зловещей силой аураков является их власть над разумом. Они могут использовать заклинание *совета* раз в оборот при условии, что им удастся сконцентрироваться. Раз в день они могут устанавливать власть над разумом (mind control) жертвы, показатель Хит Дайса которой равняется или меньше Хит Дайса аурака, причем это воздействие продолжается на протяжении 2d6 раундов. Спас-бросок против заклинания отменяет эту атаку. Власть над разумом позволяет аураку управлять телом другого существа так, если бы это было его тело.

Когда количество хит-поинтов аурака опускается до 0, он умирает не сразу. Покидающая его тело магическая энергия заставляет аурака вспыхнуть зеленым пламенем и войти в состояние воинского безумия (+2 к броскам урона и атаки). Каждый, кто находится в радиусе 3 футов, получает 1d6 единиц урона от пламени в раунд, если ему не удается сделать спас-бросок против окаменения.

Спустя 6 раундов, или если же количество хит-поинтов аурака упадет до -20, аурак превращается в свистящий шар зеленого электричества, который атакует всех, кто находится в радиусе 10 футов подобно монстру с 13 Хит Дайсами, и наносит 2d6 единиц урона. Спустя три раунда, шар электричества взрывается, нанося 3d6 единиц урона и парализуя всех, кто находится в радиусе 10 футов на 1d4 раунда. Предметы должны сделать спас-бросок против сокрушительного удара или разрушиться.

Драконид, аурак: Законно-Злой; TR: Любой; FQ: Редкий; #AP: 1d2; SZ: Средний (7 футов); HD: 8 (41 хит-поинтов); ML: 15; Str: 16; Dex: 15; Con: 12; Int: 15-16; Wis: 15; Cha: 15; MV: 15; MR: 30%; TS: K/L/N/V; AC: 0; THAC0: 13; AT: 1d8+2 (x2) или заклинания.

Баазы

Слабые разумом и духом, баазы напоминают людей с чешуйчатой, узорчатой шкурой. Маленькие крылья, которые баазы часто скрывают плащами и другими предметами одежды, растут у них из плеч. Хотя черты лица каждого бааза варьируются так же, как и человеческие черты, лица многих баазов напоминают собачьи морды. Баазы часто маскируются под людей, используя маски и свободные одежды. Наиболее "человечно" выглядящие баазы часто используются в качестве шпионов.

Баазы были созданы путем помещения укрепляющей жидкости в яйца добрых драконов. Когда баазы живы, они напоминают существ из обычной плоти и крови, несмотря на укрепляющую жидкость, находящуюся в их телах. Тем не менее, когда они умирают, баазы превращаются в нечто, напоминающее камень – удерживая внутри себя оружие, которое нанесло смертельный удар. Атакующий должен сделать бросок Ловкости с отрицательным модификатором -3, или же его оружие окажется завязшим в статуе на протяжении 1d4 раундов, после чего камень рассыпается в пыль.

Баазы являются самыми маленькими и многочисленными драконидами. Когда они напиваются, в их душах просыпается склонность к садизму. Они атакуют дважды в раунд своими когтями, или же заменяют одну атаку когтями атакой с помощь зубов. Они предпочитают использовать оружие, которое можно с легкостью спрятать, когда баазам необходимо устроить засаду; во всех остальных случаях они предпочитают длинные мечи и копья.

Драконид, бааз: Нейтрально-Злой; TR: Любой; FQ: Нечастый; #AP: 2d10;
SZ: Средний (5-1/2 футов); HD: 2 (9 хит-поинтов); ML: 13; Str: 12; Dex: 8; Con: 11; Int: 11-12; Wis: 6; Cha: 8; MV: 6, бег 15, планирование 18; MR: 20%; TS: M/Q; AC: 4; THAC0: 19; AT: 1d4/1d4 или в зависимости от оружия.

Бозаки

Рост эти порождений зла обычно варьируется от шести – шести с половиной футов. Они покрыты чешуйками бронзового оттенка. Чешуйки на лице, руках и ногах драконида достаточно невелики и достигают размера рыбьих, тогда как на оставшейся части тела бозака они становятся размером с медный грош. Хотя их способности к полету ограничены, бозаки научились практически неограниченное количество времени планировать на сильных ветрах. Они предпочитают планировать ночью, когда человеческим глазам сложнее заметить их.

Бозаки были созданы в результате осквернения яиц бронзовых драконов. Когда их убивают, плоть бозаков становится сухой и хрупкой, превращаясь в прах. Кости начинают вибрировать, а затем неожиданно взрываются, нанося 1d6 единиц урона каждому, кто находится в радиусе 10 футов.

Бозаки являются наиболее осмотрительными из всех драконидов, в результате чего они выступают в качестве особых ударных сил и командиров армий Темной Королевы. Их предусмотрительность выражается в том, что они предпочитают использовать магию и стрелковое оружие, вместо того, чтобы лезть в ближний бой. Они могут использовать заклинания, подобно волшебникам 4-ого уровня (обладая тремя заклинаниям 1-ого и двумя заклинаниями второго уровней), предпочитая следующие заклятья: *пылающие руки, увеличение, магический снаряд, электрошок* (1-ый уровень) и *невидимости, левитация, вонючее облако и паутина* (2-ой уровень). Они получают положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам.

Драконид, бозак: Законно-Злой; TR: Любой; FQ: Нередкий; #AP: 2d10; SZ: Средний (6 футов и больше); HD: 4 (19 хит-поинтов); ML: 13; Str: 14; Dex: 10; Con: 8; Int: 13-14; Wis: 12; Cha: 10; MV: 6, бег 15, планирование 18, полет 6 (E); MR: 20%; TS: Q x 2; AC: 2 THAC0: 17 AT: 1d4/1d4 или в зависимости от оружия.

Капаки

Капаки меньше похожи на людей, чем баазы. Капаки обладают короткой гривой, которая свисает с одной из сторон их головы. Их большие, кожистые крылья, заметно облегчают им скольжение по воздуху. Они не используют одежду, считая её бессмысленной причудой людей. Тем не менее, известно, что они надевают трофеи, взятые у своих жертв – ожерелья, браслеты и другие блестящие предметы.

Капаки известны своим безразличием, плохими манерами, ненасытностью и глупостью. Они идеально подходят для воинской жизни, хотя их движения и действия должны направляться более интеллектуальными драконидами, подобными бозакам или баазам. Отряды пехотинцев-капаков являются опасными, быстрыми и удивительно сильными. Они предпочитают ближний бой, в котором их отравленная слюна и острые когти действуют как нельзя лучше.

В армии Темной Королевы капаки выступают в качестве разведчиков и убийц. Они известны своими ядовитыми укусами. До того, как вступить в сражение, они часто лижут свое оружие для того, чтобы оно покрылось отравленной слюной. Каждый, кто получает урон от отравленного оружия или зубов капака, должен сделать спас-бросок против яда или оказаться парализованным на 2d6 оборотов. Яд испаряется с оружия в течение 3 раундов; повторное отравление оружия занимает один раунд. Капаки были созданы из яиц медных драконов.

Когда капак убит, его тело превращается в озерцо кислоты, диаметр которого равняется 10 футам. Это наносит 1d8 единиц урона в раунд каждому, кто оказывается в этом озерце. Кислота испаряется в течении 1d6 раундов. Все предметы, оказавшиеся в кислоте, становятся бесполезными.

Драконид, капак: Законно-Злой; TR: Любой; FQ: Нередкий; #AP: 2dl0; SZ: Средний (6 футов); HD: 3 (13 хит-поинтов); ML: 13; Str: 13; Dex: 10; Con: 10; Int:
8-10; Wis: 10; Cha: 10; MV: 6, бег 15, планирование 18; MR: 20%; TS: K/L/M; AC: 4; THAC0: 17; AT: 1d4.

Сиваки

Сиваки являются самыми большими и выносливыми драконидами (+2 ко всем спас-броскам). Они являются элитными силами драконьих армий, ударными отрядами, которые владеют могучими цепами и двуручными мечами. Но даже несмотря на это они, подобно капакам, нуждаются в руководстве. Их маленькие разумы сталкиваются с очень большими проблемами при составлении далеко идущих планов и изящных тактических схем.

Рожденные из яиц серебряных драконов, сиваки сверкают, подобно начищенным монеткам. Тем не менее, их темные глаза черны так же, как и их развращенные души. Их огромная сила делает сиваков прекрасными летунами, и когда они поднимаются в воздух при свете дня, то блеск их крыльев ослепляет всех, кто находится поблизости.

Самой поразительной способностью сиваков является их умение принимать облик того, кого они убили, и скрываться под маской этого существа. Когда они принимают чужой облик, они получают только внешний вид и голос своей жертвы; ни заклинания, ни воспоминания не переходят к ним. Они могут снова принимать свой истинный облик по желанию, но не могут снова преображаться до тех пор, пока не убьют следующую жертву. Эта способность делает сиваков идеальными шпионами.

Когда они гибнут от руки гуманоида, сиваки принимают облик своего убийцы. Они поддерживают этот облик в течение трех дней после своей смерти. После завершения этого срока, их тела вспыхивают пламенем и превращаются в черную пыль. Если убийца не был гуманоидом, или размерами превышал сивака, то убитый драконид вспыхивает сразу же

после смерти, нанося 2d4 единиц урона всем, кто находится в радиусе 10 футов (без спас-броска).

Драконид, сивак: Нейтрально-Злой; TR: Любой; FQ: Нередкий; #AP: 2d10; SZ: Большой (9 футов); HD: 6 (29 хит-поинтов); ML: 14; Str: 18; Dex: 8; Con: 16; Int: 13-14; Wis: 10; Cha: 10; MV: 6, бег 15, планирование 18, полет 24 (C); MR: 20%; TS: Q1.5 V; AC: 1; THAC0: 15; AT: 1d6/1d6/2d6 или в зависимости от оружия.

Общество

Предки драконидов обитают на Нижних Планах. Такхизис, которая пыталась пересечь барьеры между планами, избрала нескольких танар'ри и заключила их в тела драконидов. Это означает, что данные порождения магия являются стерильными. Если Такхизис не создаст большее количество этих существ, то в один из дней все они исчезнут с лица Кринна.

Каким-то образом ощущающие свой неминуемый конец, дракониды начали поглощать в больших количествах алкогольные напитки. Во время Войны Копья гостиницы и таверны стали ключевыми стратегическими постами драконидов. Такхизис не обратила внимания на их любовь к алкоголю; без неё капаков и сиваков было бы слишком сложно контролировать.

Несмотря на неприятную судьбу, которая ожидает их, некоторые баазы отказываются сдаваться. Эти умелые дракониды пытаются захватить как можно больше яиц – как Добрых, так и Злых драконов. Они знают, что всего одно яйцо может породить дюжины новых драконидов. Как только им удастся найти яйца, баазы собираются призвать танар'ри, чтобы те вошли в тела новых драконидов, тем самым, увеличив их присутствие на Кринне. Эти баазы надеются в один из дней превзойти людей и нелюдей числом и захватить Кринн. Мечтая обрести абсолютную власть, баазы занимаются подготовкой армий капаков.

Тем не менее, до тех пор, пока не наступила их великая тирания, дракониды вынуждены скрываться. Им хорошо известно об отрядах людей, которые выслеживают их в поисках мести. Некоторые дракониды, подобные, преображающимся сивакам, сами становятся частью человеческих и нечеловеческих обществ, подслушивая, изучая и собирая полезную информацию относительно сил и слабостей своих мягкотелых врагов.

Драконы

Внешний вид

Драконы, безусловно, являются самыми сильными детьми Кринна. Эти массивные рептилии покрыты толстой чешуей от кончиков хвостов до зубастых ртов. У них есть крылья, которые достаточно сильны, чтобы поднимать их в небо, создавая могучие порывы ветра. Десять разновидностей великих драконов Кринна принадлежат к двум семьям: Злым хроматическим драконам (синие, черные, зеленые, красные и белые) и Добрым металлическим драконам (латунные, бронзовые, медные, золотые и серебряные). Эти цвета отвечают различным элементальным силам, из которых были созданы эти драконы. Вдобавок к различиям в окраске и мировоззрении, десять разновидностей драконов отличаются по размерам, внешнему виду, заклинаниям и силе разящего дыхания. Описания всех этих отличий приведены ниже.

На Кринне так же живут уникальные младшие драконы – морские драконы, драконы-амфибии и другие, намеки на существование которых встречаются в легендах.

Характер и силы

Все драконы являются высокоинтеллектуальными существами, которые вызывают страх у каждого, кто видит их. Вдобавок к своим огромным размерам и поражающей природе, драконы испускают ауру страха, которая удерживает на расстоянии меньших созданий. Но, несмотря на это, драконы Кринна тесно связаны со смертными. Злые драконы часто вступают в союзы со злыми людьми, а добрые драконы устанавливают почти мистические отношения с теми, кому удается завоевать их доверие.

Силы дракона растут в соответствии с его возрастом (смотрите раздел о драконах в *Первой Книге Монстров*). Базовым возрастом для всех последующих драконов являются юноша (возрастной уровень: 5; возраст: 51-100 лет; боевые модификаторы: +5 к броскам атаки и урона; радиус ауры страха: 15 ярдов; модификатор спас-броскам:+3). Для того, чтобы создать более молодого или старого персонажа-дракона, обратитесь к *Первой Книге Монстров*).

Драконы обладают прекрасно развитыми органами чувств. Они могут обнаруживать невидимые и скрытые предметы и существ, находящихся в радиусе 10 футов на один возрастной уровень. Все драконы обладают природными способностями к *яснослышанью*; эта способность обладает радиусом 20 футов на один возрастной уровень. Драконы обладают врожденными заклинательными способностями. Какие именно они применяют заклинания, определяет Мастер.

Основной формой атаки каждого дракона является его разящее дыхание: оно может представлять собой все, что угодно, начиная молнией и заканчивая палящей огненной вспышкой. Разновидность разящего дыхания варьируется в зависимости от дракона. Дракон может использовать это оружие раз в три боевых раунда. Успешный спас-бросок против разящего дыхания уменьшает урон в два раза.

Драконы так же обладают многими другими способами нападения. Они могут наносить удары когтями, лапами, крыльями и зубами, а так же производить захваты. Драконы могут проводить различные атаки в отношении различных противников, используя более опасное оружие против более опасных врагов.

Когти: Драконы могут атаковать своих противников как спереди, так и сбоку с помощью когтей. Если дракон наносит удар одной задней лапой, то он может провести атаку только одним когтем.

Зубы: Благодаря длинной шее дракона, он может кусать своих противников как спереди, так и сбоку.

Захват: Только те драконы, которые вошли в юношеский возраст или уже переросли его, могут проводить захват в полете. Захват выполняется следующим образом: дракон ныряет вниз, хватает существо когтями и поднимает его в воздух. Существует 50% вероятность того, что в результате этой атаки у несчастной жертвы оторвутся руки, и она не сможет атаковать дракона. Дракон может сжать свою жертву, автоматически нанося ей урон когтями, или

переправляя жертву себе в рот, нанося ей автоматический урон зубами. Драконы так же могут сбрасывать своих жертв с огромной высоты.

Удар лапой: Эта атака очень эффективна против тех врагов, которые подкрадываются к дракону сзади. Этот удар наносит такой же урон, как и в случае с когтем, а так же отбрасывает тех, кто проваливает бросок Ловкости, назад на 1d6+1 фут за каждый возрастной уровень дракона. Получившее подобный удар существо должно сделать спас-бросок против окаменения или рухнуть на землю.

Удар крылом: Только те драконы, которые вошли в юношеский возраст или уже переросли его, могут проводить эту атаку. Цели должны находиться сбоку от дракона. Урон остается таким же, как и при атаке когтями, и при этом жертвы должны сделать бросок Ловкости или оказаться сбитыми с ног.

Удар хвостом: Драконы, которые вошли в юношеский возраст или уже переросли его, могут атаковать противников, которые приближаются к ним сзади. Эта атака наносит такой же урон, как две атаки когтями, и воздействует на количество существ, равное возрастному уровню дракона (начальное значение – 6). Существа, получившие удар хвостом, должны сделать спас-бросок против окаменения или оказаться парализованными на 1d4+1 минут.

Драконы-амфибии

Эти ужасающие, жабоподобные драконы являются результатом связи зеленых и морских драконов. В них воплотились худшие качества обоих народов. Эти существа не умеют летать и весьма неуклюже передвигаются по суше.

Тем не менее, в течение каждого раунда они могут совершать прыжки на 19 футов в длину или 6 футов в высоту, хотя и не могут больше действовать в течение этого раунда. Амфибии чаще всего атакуют корабля, так как им не нравится суша, и они избегают тех, кто живет на берегу. Дракон-амфибия способен напасть на корабль даже при отсутствии каких-либо провокаций. В сражении они сначала применяют заклинания, а затем используют свое разящее дыхание. Эта способность представляет собой поток кислоты, длина которого равняется 60 футам, а ширина – 3, причем она прекрасно срабатывает как на поверхности воды, так и под водой. Разящее дыхание может использоваться только раз в три раунда.

Драконы-амфибии избегают ближнего боя за исключением тех случаев, когда они атакуют корабль. Тем не менее, если они вынуждены вступить в ближний бой, то драконов-амфибий защищают их испускающие кислоту наросты. Всякий раз, когда существо атакует дракона-амфибию в ближнем бою, оно обязано сделать бросок Ловкости или получить 1d6 единиц урона от кислоты. Драконы-амфибии так же могут попытаться произвести захват с помощью языка, причем расстояние, на котором они могут производить захват, равняется их возрастному уровню, умноженному на два (в футах). Если язык попадает в жертву (сделайте бросок THAC0), то она прилипает к нему, и утаскивается в пасть дракона. Если язык получает 12 единиц урона, то дракон-амфибия решает отпустить жертву. В противном случае он будет автоматически наносить ей урон своими зубками в течение всех последующих раундов, пока дракон или его жертва не погибнут.

Драконы-амфибии могут изменять свою окраску для того, чтобы сливаться с обстановкой и в результате этого они оказываются незаметными в 80% случаев, если при этом они не двигаются.

Дракон-амфибия: Нейтрально-Злой; TR: Умеренный; FQ: Редкий; #AP: 1d4; SZ: Огромный (25 футов); HD: 9 (базовый); ML: 16; Str: 18; Dex: 12; Con: 12; Int: 11-12; Wis: 10; Cha: 2; MV: 6, плаванье 24; MR: Различная; TS: Особые; AC: 3 (базовый); THAC0: 11 (базовый); AT: 1d8/1d8 (когти), 2d10 (зубы).

Черные драконы

Эти огромные, скользкие ящеры обычно селятся в болотах и джунглях. Для пропитания они охотятся на животных. Черных драконов, которые так же темны, как и болота, в которых они обитают, очень сложно заметить. Черные драконы являются импульсивными и нервными, и они сначала действуют, а потом думают. Из-за их независимости, они редко используются Такхизис, которая обращается к ним за помощью только в самых крайних случаях. В отношении сокровищ черные драконы весьма непредсказуемы. Некоторые драконы известны накоплением гор драгоценных камней и монет, тогда как великие вирмы собирают только оружие и изделия людей, которые они не могут использовать.

Черные драконы используют свои заклинания только в тех случаях, когда они чувствуют, что ход битвы оборачивается не в их пользу. Они начинают сражение с применения своего разящего дыхания, представляющего собой смертоносный поток кислоты, длина которого достигает 60, а ширина – 5 футов. Они всегда готовы пустить в ход свои когти, крылья, хвост и огромные зубы. Черные драконы могут накладывать заклинания на 5-ом уровне. Их любимым заклинанием является *тьма*, так как она позволяет атаковать им незаметно. Черные драконы способны дышать водой и обладают иммунитетом к кислоте.

Дракон, черный: Хаотично-Злой; TR: Болото/джунгли; FQ: Редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (30 футов); HD: 12 (базовый); ML: 16; Str: 19; Dex: 12; Con: 15; Int: 8-10; Wis: 13; Cha: 5; MV: 12, полет 30(C), плаванье 12; MR: Различная; TS: Особые; AC: 1 (базовый); THAC0: 9 (базовый); AT: 1d6/1d6 (когти), 3d6 (зубы).

Синие драконы

Эти огромные ящеры сампфирного оттенка обитают в пустынях и засушливых землях, устаивая логова в пещерах, лежащих под дюнами. В отличие от большинства других злых драконов, синие всегда готовы объединиться ради общей цели. Их любимой формой атаки является их разящее оружие – смертоносная молния, длина которой достигает 100 футов, а ширина – 5.

Они считают свое разящее лучшим, чем у всех остальных драконов, так как молния является изящной, опустошительной, и могучей. Синие драконы являются исключительно полезными союзниками в сражении, так как они способны действовать вместе. Иногда связь с их союзниками оказывается такой прочной, что драконы впадают в глубокую депрессию, когда один из них погибает, что негативно воздействует на их эффективность в сражении.

Синие драконы используют заклинания и магические способности на 7-ом уровне. Они обладают иммунитетом к электричеству.

Дракон, синий: Законно-Злой; TR: Засушливый; FQ: Очень редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (42 фута); HD: 14 (базовый); ML: 16; Str: 20; Dex: 9; Con: 19; Int: 11-12; Wis: 15;

Cha: 13; MV: 9, полет 30 (C), рытье 4; MR: Различная; TS: Особые; AC: 0 (базовый); THAC0: 8 (базовый); AT: 1d8/1d8 (когти), 3d8(зубы).

Латунные драконы

Подобно синим драконам, латунные драконы предпочитают засушливые, песчаные районы, где горячее солнце может соответствующим образом согреть их сверкающую чешую. Хотя они обладают добрым сердцем, эти драконы довольно эгоистичны, вспыльчивы и заносчивы. Их слабостью является их любовь к разговорам. А благодаря тому, что они знают дюжины языков, им не так уж сложно найти себе собеседников. Несмотря на свою любовь к общению, латунные драконы не слишком интересуются искусством или культурой. Они великодушны и снисходительны, но при этом считают, что слабаки не заслуживают того, чтобы жить вместе с сильными духом, и что превосходство кого-то над кем-то является обязательным условием существования.

Латунные драконы предпочитают атаковать своими когтями и зубами, приберегая свое разящее дыхание и заклинания для самых критических ситуаций. Они обладают двумя формами разящего дыхания. Одна из них представляет собой конус усыпляющего газа, длина которого достигает 70 футов, ширина у основания – 5, а ширина на конце – 20. Персонажи, оказавшиеся в области воздействия газа, должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или заснуть на 10 минут на возрастной уровень дракона. Другой формой разящего дыхания является стена тепла, длина которой достигает 50 футов, ширина – 40 футов, а высота – 20. Латунный дракон может накладывать заклинания и использовать свои магические способности на 6-ом уровне.

Дракон, латунный: Хаотично-Добрый; TR: Засушливый; FQ: Редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (30 футов); HD: 12 (базовый); ML: 17; Str: 16; Dex: 12; Con: 15; Int: 13-14; Wis: 10; Cha: 12; MV: 12, полет 30 (C), рытье 6; MR: Различная; TS: Особые; AC: 0 (базовый); THAC0: 9 (базовый); AT: 1d6/1d6 (когти), 4d4 (укус).

Бронзовые драконы

Бронзовые драконы устраивают свои логова возле пресных или соленых вод, а так же поблизости от поселений людей и нелюдей. Они так же любят сокровищ, но ищут их только в карманах злых существ и в сокровищницах злых сообществ. Бронзовые драконы ненавидят убивать, предпочитая отгонять противников с помощью *отталкивающего газа*. Когда они сталкиваются с разумными противниками, бронзовые драконы используют *чтение мыслей* для определения их намерений.

Они обожают войны и сражения со злом, и с любопытством относятся к людям и нелюдям. Они предпочитают атаковать существ, размеры которых уступают их собственным размерам, с помощью хвоста, зубов и когтей, приберегая свои заклинания для более могучих противников. Тем не менее, бронзовые драконы используют свое разящее дыхание, если их атакует значительно количество врагов. Их разящее дыхание представляет собой разряд молнии, длина которого достигает 100 футов, а ширина – 5, а так же облако отталкивающего раза, длиной в 20 футов, а высотой и шириной – в 30. Существа, оказавшиеся в этом облаке и провалившие спас-бросок против разящего дыхания, должны бежать прочь от дракона на протяжении 1d6 минут, плюс 2 минуты за возрастной уровень дракона.

Дракон, бронзовый: Законно-Добрый; TR: Прибрежные районы; FQ: Очень редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (42 фута); HD: 14 (базовый); ML: 17; Str: 22; Dex: 9; Con: 13; Int: 15-16; Wis: 15; Cha: 15; MV: 9, полет 30 (C), плаванье 12; MR: Различная; TS: Особые; AC: -2 (базовый); THAC0: 8 (базовый); AT: 1d8/1d8 (когти), 4d6 (зубы).

Медные драконы

Возможно являющиеся наиболее самовлюбленными из Добрых драконов, медные все еще остаются очень добрыми существами. Они с легкостью соглашаются с решениями других и часто советуются с другими драконами перед тем, как принять какое-то решение. Они верны своим друзьям, но не доверяют незнакомцам.

Хотя медные драконы являются самыми маленькими из медных драконов, они хорошо владеют магией и являются умелыми бойцами. Их логова находятся в скалистых, горных землях, где они могут наблюдать за своими владениями.

Медные драконы избегают битв, атакуя только тогда, когда дорогие им существа оказываются в смертельной опасности. Драконы запрыгивают или взлетают на вершину своих гор для того, чтобы избежать противников. Когда медный дракон вынужден сражаться, он старается загнать своих противников в миниатюрные грязевые болота, используя заклинания *превращения камня в грязь*. Если медный дракон приходит в ярость, то он обрушивает на оказавшихся в подобной ловушке *стену камня*.

В любом сражении, медные драконы начинают бой с применения своего разящего дыхания – облака замедляющего газа, длина которого достигает 30 футов, ширина – 20, а высота – так же 20 футов (спас-бросок против разящего дыхания или замедление на 3 минуты на возрастной уровень дракона), после чего обрушивают на противников любые заклинания, которые не наносят прямого урона. Если враги все еще сопротивляются, драконы используют вторую разновидность своего разящего оружия – поток кислоты, длина которого достигает 70, а ширина – 5 футов.

Медные драконы накладывают заклинания на 7-ом уровне. Они обладают иммунитетом к кислоте. Медные драконы могут прыгать на 30 футов вперед и в стороны, достигая высоты прыжка, равняющейся 30 футам.

Дракон, медный: Хаотично-Добрый; TR: Холмы/Горы; FQ: Редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (36 футов); HD: 13 (базовый); ML: 16; Str: 21; Dex: 9; Con: 16; Int: 13-14; Wis: 14; Cha: 10; MV: 9, полет 30 (C), прыжки 3; MR: Различная; TS: особые; AC: 1 (базовый); THAC0: 9 (базовый); AT: 1d6/1d6 (когти), 5d4 (зубы).

Зеленые драконы

Зеленые драконы выделяются своей злобностью даже среди злых драконов, и они славятся своей жестокой природой и яростным характером. Это коварные противники, и они следуют только за теми лидерами, которых они уважают. Они используют обман и магию вместо того, чтобы непосредственно бросаться в битву, но при необходимости могут вступить в сражение.

Зеленые драконы обитают в диких, лесных областях, обычно под землей. Там, в больших залах, они проводят целые дни, подсчитывая свои сокровища. Взрослые зеленые драконы,

которые способны накладывать заклинания, используют во время всех столкновений, прежде всего магию, после чего применяют свое разящее дыхание.

Они прямо атакуют своих противников только в случае необходимости, так как обычно зеленые драконы не желают марать когти. Их разящее дыхание представляет собой облако хлорного газа, длина которого равняется 50 футам, ширина – 40, а высота – 30. Они накладывают свои заклинания на 6-ом уровне. Зеленые драконы обладают иммунитетом ко всем газам с момента рождения.

Дракон, зеленый: Нейтрально-Злой; TR: Леса; FQ: Очень редкий; #AP: 1(1d4+1); SZ: Гаргантюа (36 футов); HD: 13 (базовый); ML: 16; Str: 15; Dex: 9; Con: 17; Int: 11-12; Wis: 13; Cha: 13; MV: 9, полет 30 (C), плаванье 9; MR: Различная; TS: Особые; AC: 0 (базовый); THAC0: 7 (базовый); AT: 1d8/1d8 (когти), 2d10 (зубы).

Золотые драконы

Это самые величественные из драконов Кринна. Гордясь своим огромным Интеллектом, многие золотые драконы стали учеными, математиками, философами и художниками. Подобно серебряным драконам, они могут трижды в день принимать образ человека или нечеловека, после чего свободно прогуливаться по городам и селениям Кринна. Тем не менее, золотые драконы весьма высокомерны, и не так близко связаны с "низшими существами" – людьми – как их серебряные братья. Золотые драконы могут обитать в любом климатическом поясе, хотя больше всего они предпочитают горные регионы.

Золотые драконы являются прекрасными воинами, и предпочитают использовать в битве заклинания. Они накладывают заклинания на 11-ом уровне, и часто проходят формальное магическое обучение. Они обладают собственными магическими книгами, где всегда найдутся какие-то полезные заклятья. Подобно другим Добрым драконам они обладают двумя формами разящего дыхания. Одна из них представляет огненный конус, длина которого равняется 90 футам, ширина у основания – 5, а на конце – 30. Другая разновидность разящего дыхания представляет собой облако хлорного газа, длина которого равняется 50 футам, ширина – 40, а высота – 30.

Одним своим прикосновением, золотой дракон может зачаровать драгоценный камень так, чтобы то приносил удачу. (Когда он находится у дракона, то он сам, и все существа в радиусе 10 футов на возрастной уровень дракона получают +1 ко всем спас-броскам). Если камень передается кому-то другому, то он продолжается действовать в течение 3 часов на возрастной уровень дракона, плюс 1d3 часа.

Дракон, золотой: Законно-Добрый; TR: Любой; FQ: Очень редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (54 фута); HD: 16 (базовый); ML: 17; Str: 24; Dex: 14; Con: 18; Int: 17-18; Wis: 16; Cha: 18; MV: 12, полет 40 (C), прыжки 3, плаванье 12 (15); MR: Различная; TS: Особые; AC: -4 (базовый); THAC0: 5 (базовый); AT: 1d10/1d10 (когти), 6d6 (зубы).

Красные драконы

Самые могущественные из злых драконов, красные драконы, являются жадными и алчными. Они нехотя заключают союзы с другими драконами, но отказываются подчиняться приказам, которые им не нравятся. Они любят смерть и разрушения, и фанатично преданы Темной Королеве.

Красные драконы обитают в холмах и горах, где они могут наблюдать за тем, что происходит вокруг них. Драконы знают, что они являются самыми могучими среди своих цветных собратьев, и когда они встречаются с другими разновидностями, то быстро стараются доказать свое превосходство. Подобно зеленым драконам они избегают непосредственного физического контакта со своей добычей.

Эти драконы начинают сражение с заклинаний, особенно тех, которые оставляют неповрежденными имущество жертвы. Драконы применяют свое разящее дыхание только в самом крайнем случае. Оно представляет собой огненный конус обжигающего пламени, длина которого достигает 90 футов, ширина у основания – 5, а в конце – 30. Это оружие расплавляет все монеты и уничтожает магические предметы и драгоценности.

Красные драконы накладывают заклинания на 9-ом уровне. Они обладают иммунитетом к огню.

Дракон, красный: Хаотично-Злой; TR: Холмы/горы; FQ: Очень редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (48 футов); HD: 13 (базовый); ML: 18; Str: 21; Dex: 13; on: 14; Int: 15-17; Wis: 12; Cha: 16; MV: 9, полет 30 (C), прыжки 3; MR: Различная; TS: Особые; AC: -3 (базовый); THAC0: 7 (базовый); AT: 1d10/1d10 (когти), 3d10 (зубы).

Морские драконы

Морские драконы напоминают нечто среднее между гигантской черепахой и драконом. Они обитают в океанах Кринна. Злые по своей природе, они всегда готовы напасть на корабль или небольшое прибрежное поселение. Территория морского дракона достигает нескольких сотен квадратных миль. Драконы ненавидят покидать свою территорию. Немногие существа и люди, которые оказывались во владениях морского дракона, выжили, чтобы рассказать об этом.

Разящее оружие черного дракона представляет собой конус пара, длина которого равняется 50 футам, ширина у основания – 5, а в конце – 30. С рождения эти существа могут дышать как воздухом, так и водой. Морские драконы могут замечать существ размером с человека или больше на расстоянии 360 футов под водой.

Дракон, морской: Нейтрально-Злой; TR: Моря; FQ: Редкий; #AP: 1d6; SZ: Гаргантюа (35 футов); HD: 15 (базовый); Ml: 18; Str: 23; Dex: 12; Con: 15; Int: 13-14; Wis: 9; Cha: 9; MV: 3, плаванье 12; MR: Различная; TS: Особые; AC: -2 (базовый); THAC0: 5 (базовый); AT: 1d12/1d12 (когти), 3d12 (зубы).

Серебряные драконы

Практически равные по силе красным драконам, серебряные звери являются самыми любимыми среди жителей Кринна. Серебряные драконы, которые являются одними из самых больших представителей этого племени, могут с легкостью принимать человеческий и нечеловеческий облик. Эти драконы обожают кампанию людей и часто посещают города и селения. К сожалению, известно много случаев, когда серебряные драконы влюблялись в своих смертных товарищей, что вызывало неприятные – а иногда трагические – последствия.

Серебряные драконы обычно устраивают свои логова возле излюбленных человеческих поселений. Это позволяет драконам с легкостью посещать своих человеческих друзей и оберегать их.

Серебряные драконы верят, что целью их жизни является служение добру и правосудию. Они с неохотой вступают в сражения, но готовы отдать свои жизни ради того, во что они верят.

Самой знаменитой серебряной драконихой Кринна является Сильвара, которая приняла облик женщины-каганести. Она полюбила лорда Квалинести, Гилтанаса. Тем не менее, этот эльф не смог примириться с истинной сущностью Сильвары. Считается, что с этой парой приключилось великое несчастье, так как она исчезла с лица Кринна много лет назад.

Серебряные драконы обладают двумя разновидностями разящего дыхания: конусом холода, длина которого равняется 80 футам, ширина возле драконьего рта – 5 футам, а в конце – 10, и парализующим облаком, длина которого равняется 50, ширина – 40, а высота – 20 футам. Существа, оказывающиеся в этом облаке и проваливающие спас-броски против разящего дыхания, парализуются на 1d8 минут плюс 1 минута за каждый возрастной уровень дракона.

Серебряные драконы накладывают заклинания на 6-ом уровне, учитывая боевые модификаторы. С рождения они обладают иммунитетом к холоду и могут изменять облик три раза в день. Они так же способны ходить по тучам и отдыхать на поверхности тумана или облаков так, если бы это была твердая земля.

Дракон, серебряный: Законно-Добрый; TR: Горы; FQ: Очень редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Гаргантюа (48 футов); HD: 15 (базовый); ML: 17; Str: 23; Dex: 15; Con: 13; Int: 15-16; Wis: 18; Cha: 16; MV: 9, полет 30 (C), прыжки 3; MR: Различная; TS: Особые; AC: -3 (базовый); THAC0: 5 (базовый); AT: 1d8/1d8 (когти), 5d6 (зубы)

Белые драконы

Хотя в физическом и ментальном отношении это самые слабые из злых рептилий, белые драконы являются ужасающими врагами, которых редко связывают с их злобными сородичами других цветов. Эти существа очень надменны, предпочитают одиночество и считают, что разум ни одного другого дракона не может сравниться с их интеллектом. Они считают всех остальных существ низшими.

Белые драконы предпочитают холодные земли, покрытые снегом и льдом и нетронутые человеком. Белые драконы служат Такхизис в качестве разведчиков, защищающих Ледяную Стену. Белые драконы обычно не обладают большим количеством сокровищ, так как они считают лишним отягощать себя какими-то людскими безделушками. Тем не менее, если белый дракон все же обзаводится сокровищами, то они оказываются воистину поразительными – эти существа собирают совершенные драгоценные камни и ювелирные изделия невообразимой красоты.

Белые драконы всегда перед приземлением используют свое разящее дыхание для того, чтобы избежать засады. Их основным дыхательным оружием является конус мороза, длина которого достигает 70 футов, ширина возле рта дракона – 5 футов, а ширина в конце конуса

– 25 футов. Белые драконы часто преследуют существ под водой, где они так же весьма опасны. Белые драконы накладывают свои заклинания на 5-ом уровне. От рождения они обладают иммунитетом к холоду.

Дракон, белый: Хаотично-Злой; TR: Арктический; FQ: Редкий; #AP: 1 (1d4+1); SZ: Огромный (24 фута); HD: 11 (базовый); Ml: 15; Str: 19; Dex: 12; Con: 15; Int: 5-7; Wis: 8; Cha: 12; MV: 12, fly 40 (C), рытье 6, плавание 12; MR: Различная; TS: Особые; AC: 1 (базовый); THAC0: 9 (базовый); AT: 1d6/1d6 (когти), 2d8 (зубы) или разящее дыхание.

Гоблины

Внешний Вид

Гоблины являются низкими существами с плоскими носами и ярко-красной кожей; их рост достигает 4 футов, а весят они около 80 фунтов. Хобгоблины обладают такими же чертами, как и их меньшие родственники, хотя они более ярко выражены. Эти клыкастые порождения ночного кошмара с заостренными чертами лица 6 футов и 5 дюймов в высоту и весят свыше 240 фунтов. Багбиры же еще больше, чем хобгоблины, и их 7-футовые тела покрыты мехом. Охотящийся багбир переносит свои 300 фунтов шаркающими (хотя и довольно тихими) шагами. Все гоблины обладают клыками и (по слухам) имеют отравленную кровь.

Гоблины носят все, что они могут найти, но при этом они предпочитают армейскую форму и обожают любые знаки отличия (часто похищенные).

Личность

В большинстве своем гоблины являются неприятными и жестокими существами. Хотя некоторые люди рассказывали о не-Злых гоблинах или даже разумных представителях этого племени, данные существа являются исключениями из правил. Большинство гоблиноидов является бесчестными варварами, которые желают только убивать, есть, спать и пускать ветры.

Прирожденные убийцы: Что делают гоблины на протяжении всей своей жизни? Убивают! Убивают! И опять убивают! Все гоблины являются яростными бойцами, не знающими, что такое честь или справедливость, и которые используют в качестве оружия все, независимо оттого, насколько оно опасно для них самих. Они веселятся, одержав победу, презирают страх и трусость, проявляемые в сражении, и отступают только тогда, когда у них есть очень хорошие причины для этого.

Лицемерие: Хотя они являются яростными бойцами, в общении с друг другом гоблины являются общепризнанными подхалимами, лизоблюдами и жалобщиками, способными бесстыдно льстить и обрушивать свой гнев на низших так, если бы это стало одним из их рефлексов. Начальники гоблинов привыкли к этому, и беззастенчиво ругают своих подчиненных, а они в свою очередь, потакают своим владыкам. Большая часть подобного лицемерия в действительности является прикрытием для нанесения ударов в спину, совершения предательств и плетения интриг, которые процветают в сердце каждого гоблина.

Недальновидность: Как раса, гоблины редко задумываются о том, что будет ждать их после следующей битвы, грабежа или ужина. Это делает их идеальными солдатами для тех

лидеров Тьмы, которым нужно быстро собрать армию. К счастью, они часто недооценивают способность гоблинов вести продолжительные военные кампании против цивилизованных земель. Гоблины агрессивно захватывают то, что только могут, но не слишком любят долгие походы или осады.

Власть силы: Расы гоблинов верят в силу. Соответственно, их лидеры являются самыми сильными и самыми яростными представителями их народов. Собрать отдельные племена в единую армию так же нелегко, как если бы гоблины из других племен были эльфами.

Бесчестие: Гоблины не имеют стыда, и готовы обманывать, лгать и предавать только для того, чтобы получить то, что им хочется. Ни один договор с гоблином нельзя назвать надежным, если, конечно же, у партнера хватает силы, чтобы гарантировать следование ему. Это не означает, что гоблины никогда не действуют объединенными силами, или что они постоянно воруют. Они объединяются только тогда, когда должны сделать, или же тогда, когда это отвечает их интересам, и они воруют только тогда, когда уверены в том, что смогут скрыться с добычей.

История

Народы гоблинов не могут сравниться в величии с людьми, в магии с эльфами, в ремесле с дворфами, и в технологии с гномами, или даже в любви к странствиям с кендерами. Тем не менее, гоблины являются несравненными грабителями: у них есть сила, которой хватает для того, чтобы взять у других то, чего у них нет. И воровство так же вполне подходит гоблинам, ибо они являются бедными родственниками других разумных рас Ансалона. Хотя они обладают такой же искрой духа и души, как и другие расы, им все еще не удалось в полной мере оценить это благо. Они счастливы, если им удалось хорошо поесть два раза подряд – величие цивилизации остается за гранью их разумов. История этой расы представляет собой долгую и сложную повесть, рассказывающую о жестоком насилии.

К расам гоблиноидов Кринна относятся только гоблины, хобгоблины и багбиры. (На Кринне нет орков). Хотя кобольдов часто называются расой гоблиноидов, они в действительности являются рептилиями, и потому относятся к людоящерам. Все гоблинские расы являются потомками огров, превращенных Серой Драгоценностью в маленьких, извращенных существ, облик которых отражал их внутреннюю сущность. В течение многих столетий гоблины были обычными грабителями, промышлявшими на задворках цивилизации, представляя собой нечто вроде падальщиков, обрушивающихся на ослабевшие народы. Катаклизм ослабил множество королевств и наций, что обеспечило приятную жизнь гоблинам. Некоторые шаманы гоблинов предсказывают, что вот-вот наступит время расы гоблинов.

Недавно расы гоблиноидов возвысились под командованием Владык Драконов и нескольких особенно харизматичных лидеров гоблинов. Фельдмаршал Тоэд является одним из лидеров, которые способны вызвать фанатичную верностью у своих последователей. Хотя ходят слухи о том, что Тоэд погиб в великой Войне Копья от руки то ли кендера, то ли дракона, доказательств его смерти так и не удалось обнаружить. Его привычка использовать множество двойников делает вполне возможной тот вариант, что его убийца убил кого-то другого.

Стиль жизни

Центром жизни гоблина является племя, в котором он родился, и, скорее всего, умрет. Высокая смертность среди молодых гоблинов компенсируется большим уровнем рождаемости. Тем не менее, гоблины страдают от многочисленных последствий кровосмешения. Очень распространены всевозможные уродства. Некоторые необычные черты или особенности строения тела считаются удачными - многие из этих гоблинов становятся шаманами. Другие дефекты, подобные слепоте или хромоте, которые лишают гоблина возможности сражаться, воспринимаются варварски: младенцев просто бросают на произвол судьбы. Даже взрослым гоблинам, которые отчего-то теряют свою силу, не суждено выжить. Этой расой правят сильные, а сила не всегда означает доброту или правоту.

Военные ранги среди гоблинов непосредственно связаны с их политической властью; военачальники и генералы являются принцами и аристократами гоблинов. Единственным исключением из этого правила являются шаманы и колдуны, к которым относятся с уважением из-за их силы, и которые, несмотря на это, не часто получают власть над воинскими отрядами.

Большая часть племен гоблинов является полукочевой, переходя с места на место, подобно отряду бандитов, которые обрушиваются на окрестные земли до тех пор, пока они не будут опустошены, или же пока местная милиция не уничтожит гоблинов. Несколько племен ухитрились очистить от их предыдущих обитателей несколько деревушек. Власть гоблинов над этими селениями редко продолжается больше месяца, но подобные "гоблинские города" являются высшим проявлением цивилизации гоблинов.

Инструменты, технологии и оружие

У гоблинов практически нет их собственной технологии. Им не хватает базовых умений, необходимых для того, чтобы ковать оружие и инструменты, в результате чего они полагаются на грабеж и рабский труд. Тем не менее, они прекрасно умеют ломать работающие вещи.

Хотя гоблины создали не так уж много, некоторым племенам удалось создать сложные сигнальные коды для использования в сражении. Рога и барабаны гоблинов могут быстро и эффективно доставлять приказы, что позволяет гоблинам, которые разбираются в этих сигналах, действовать в соответствии с полученными приказаниями.

Гоблины и хобгоблины носят кожаные или частично металлические доспехи, включая украденные юшманы и кольчуги. Обычно они так же используют деревянные щиты среднего размера.

Гоблины используют любое оружие, которое оказывается у них под рукой; так как предметы вооружения этой расы чаще оказываются похищенными, чем изготовленными гоблинскими кузнецами, гоблины часто используют то же оружие, что и окружающие их цивилизованные расы. Гоблины так же применяют опасное и необычайно жестокое оружие, придуманное непосредственно ими. Если гоблины выбрасывает "1" при атаке противника с помощью одного из нижеуказанных предметов, то он ранит себя, вместо того, чтобы нанести удар своему противнику. Гоблины получают только половинный урон от этих атак.

Атл-Атл: (Урон: 1d4+2/1d6+2; Скорость 4; Тип Колющее; Дальность 3/6/9)
Это длинная палочка для метания копий, предназначенная для того, чтобы бросать 3-футовые короткие копья с огромной силой и быстротой. Метательная палочка обладает

чашеобразной выемкой на одном конце, которая поддерживает копья. Ручка оббита кожей. Копья покрыты соком личинок коби, который вызывает у жертв спазмы (отрицательный модификатор -1 ко всем броскам) и может вызвать паралич, если будет провален спас-бросок против яда. Метательная палочка так же может использоваться в качестве короткой дубинки.

Шипастая дубинка: (Урон: 1d8/1d4+2; Скорость 5; Тип Колющее/Дробящее)
Эта дубинка снабжена костяными шипами, вставленными в нижний её конец и намазанными нечистотами. Нечистоты вызывают заражение нанесенных дубинкой ран, в результате чего для их исцеления требуется вдвое больше времени. Если жертва проваливает бросок Телосложения, то она получает ослабляющую болезнь на 3d6 дней и должна сделать бросок потрясения или погибнуть.

Змеиный дротик: (Урон: 1d4+1/1d4; Скорость 3; Тип Колющее/Режущее; Дальность 1/3/5)
Длина змеиного дротика равняется всего 2 дюймам. В его головке расположен полый канал, выложенный хлопком, который пропитан ядом мандрилского корня. Жертва должна сделать спас-бросок против яда с положительным модификатором +2 или в течение следующих 1d6 раундов получать 1d6 дополнительных единиц урона. В случае проваленного броска Мудрости, жертва начинает бредить и страдать от галлюцинаций на протяжении следующих 2d6 раундов. Галлюцинации дают отрицательный модификатор -2 ко всем броскам и приводят к дезориентации, которая может привести к возникновению воображаемых опасностей, в результате чего друг может показаться врагом и так далее. В течение каждого следующего раунда, герой может делать броски Мудрости, чтобы прекратить бредить.

Головни: (Урон: 1d6/1d4; Скорость 6; Тип Обжигающее)
Головни представляют собой небольшие жезлы с навершиями из железа и деревянными ручками. Жезлы до начала боя находятся в горшочке с ульями, после чего гоблины используют их для того, чтобы прижигать и ранить своих врагов. Каждый, кто получает более 2 единиц урона от головни, должен сделать бросок потрясения или потерять сознание от боли на 1d6 раундов. Головни могут поджигать воспламеняющиеся предметы, которые проваливают спас-бросок против обычного урона.

Горячие угли: (Урон: 1d4+2/1d4+2; Скорость 5; Тип Обжигающее; Дальность -/1/2)
Горячие угли переносятся в деревянных горшках с двойными стенками, которые сделаны так, чтобы их можно было носить, перекинув через плечо. Горячие угли используются для нагревания головней, хотя гоблины так же метают эти горшки, подобно гранатам, нанося огненный урон каждому, в кого попадают угли. Горшок должен провалить спас-бросок против сокрушительного удара для того, чтобы разбиться. Каждый, кто получает более 2 единиц урона, обязан сделать бросок потрясения или потерять сознание от боли на 1d4 раунда. Горячие угли поджигают воспламеняющиеся предметы, которые проваливают спас-бросок против обычного огня.

Тройной цеп: (Урон: 3d4/3d6; Скорость 10; Тип Режущее)
Тройной цеп обладает 7,5 футами длины. Три шипастых шара свисают с цепей, прикрепленных к треугольной крестовине на одном из концов данного оружия. Тройным цепом можно наносить тычки (проводя одновременно сразу три атаки), или же его можно раскрутить, атакуя всех, кто находится перед воином в пределах досягаемости этого оружия. Если гоблин начинает крутиться, то у него могут возникнуть определенные проблемы с последующим торможением (бросок Ловкости).

Горшки со слизью: (Урон: Различный; Скорость 8; Тип Различный; Дальность 1/2/3)

Возможно, самым смертоносным и опасным из всех изобретений гоблинов является горшок со слизью, закрытый керамический сосуд, содержащий в себе небольшую разновидность одного из убийственных представителей класса слизней, пудингов, а так же различных видов плесени или слизи. При соприкосновении с твердой поверхностью, сосуд должен провалить спас-бросок против сокрушительного удара, чтобы разлететься на куски. После этого, находившийся внутри падальщик будет атаковать оказавшихся поблизости существ до тех пор, пока они не убегут, или пока он сам не будет уничтожен. Если гоблин роняет горшок себе под ноги, или разбивает его, то слизь автоматически выбирается оттуда. Слизни и выбравшиеся на свободу падальщики терпеть не могу яркий солнечный свет, и умирают в течение 8 часов пребывания под солнцем.

Черный пудинг: (AC 6; HD 3; THAC0 17; Урон 1d8; hp 12)
Черный пудинг растворяет дерево и плоть, как, впрочем, и металл. Он обладает иммунитетом к кислоте, холоду и яду. Электричество и оружие просто разделяют пудинг на две части. Огонь наносит полный урон

Кристаллическая слизь: (AC 8; HD 1; THAC0 19; Урон 1d6; hp 4)
Кристаллическая слизь растворяет дерево, одежду и плоть. Она обладает иммунитетом к кислоте, холоду, теплу и огню. Магия и электричество наносят ей полный урон. Оружие наносит только одну единицу урона. Необходим спас-бросок против яда, или же противник кристаллической слизи будет парализован на 2d4 оборота.

Серая слизь: (AC 8; HD 1+1; THAC0 19; Урон 1d4; hp 5)
Серая слизь растворяет металлы и плоть. Она обладает иммунитетом к магии, холоду и огню. Оружие и электричество наносят ей полный урон.

Зеленый слизень: (AC 9; HD 1-1; THAC0 20; Урон 10%; hp 3)
Зеленый слизень быстро растворяет металл и медленно – дерево. Он обладает иммунитетом к атакам, проводимым с помощью оружия или заклинания. Он превращает органическую материю в зеленую слизь. Его можно соскрести с тела жертвы, заморозить или сжечь, но при этом весь урон, наносимый слизню, будет нанесен и жертве.

Охровое желе: (AC 8; HD 2; THAC0 19; Урон 1d4+1; hp 8)
Охровое желе растворяет плоть и органические ткани. Электричество и оружие просто разделяют желе на две части. Огонь и холод наносят полный урон.

Желтая плесень: (AC 9; HD 0; THAC0 –; Урон 1d8; hp 8)
Желтая плесень взрывается облаком спор, радиус которого равняется 2-1,5 футам, и которое требует успешного спас-броска против яда от всех существ, оказавшихся в его пределах, которых в противном случае ожидает гибель. Воспламененное облако взрывается так, что наносит 2d8 единиц урона. Желтая плесень обладает иммунитетом к оружию и большей части магии. Холод и яд погружают её в сон на 1d6 раундов. Огонь и кислота наносят полный урон. Контакт с спорами наносит 1d8 единиц урона.

Запутывающая сеть: (Урон: 1d4+1/1d3+1; Скорость 8; Тип Удушающее)
Запутывающие сети сделаны из живого ползучего душителя (AC 6; HD 3; THAC0 17; hp 13). До начала их применения, сети пребывают связанными в узлы, после чего их быстро развязывают и метают в цель, причем все существа, находящиеся в радиусе 8 футов от неё, автоматически попадаются в них. Запутывающие сети обладают иммунитетом к небольшому

огню. Холод наносит 1 единицу урона за каждый кубик и обездвиживает растение на 1d4 раунда. Электричеством в два раза увеличивает норму атаки растения.

Игровая информация

Гоблины: Законно-Злые; TR: Болота/пустоши; FQ: Нередкие; #AP: 4d6; SZ: Маленький (4 фута); HD: 1-1 (5 хит-поинтов); ML: 10; Str: 9; Dex: 8; Con: 8; Int: 5-10; Wis: 6; Cha: 5; MV: 6; MR: Нет; TS: C(K); AC: 6 (10); THAC0: 20; AT: 1d6 или в зависимости от оружия.

Хобгоблины: Законно-Злые; TR: Any; FQ: Нередкие; #AP: 2d10; SZ: Средний (6-6,5 футов); HD: 1+1 (6 хит-поинтов); ML: 12; Str: 9; Dex: 9; Con: 9; Int: 8-10; Wis: 7; Cha: 7; MV: 9; MR: Нет; TS: J/M/D (Qx5); AC: 5 (10); THAC0: 19; AT: В зависимости от оружия.

Багбиры: Хаотично-Злые; TR: Любое подземелье; FQ: Нередкие; #AP: 2d4; SZ: Большой (7 футов); HD: 3+1 (13 хит-поинтов); ML: 12; Str: 13; Dex: 9; Con: 12; Int: 5-10; Wis: 8; Cha: 8; MV: 9; MR: Нет; TR: J/K/L/M (B); AC: 5 (10); THAC0: 17; AT: 2d4 или в зависимости от оружия.

Пропавшие народы Ансалона

Бакали

Внешний вид

Бакали с виду напоминают ящериц, но передвигаются, как обычные люди. Это сутулые, плотные и длиннохвостые существа. Их рост варьируется от 6 до 8 футов. Цвет их чешуйчатой кожи может изменяться от желто-зеленого до пятнисто-коричневого. Они носят очень мало одежды, если одевают её вообще. Некоторые из бакали носят ремни и пояса, как, впрочем, и армейские сумки. Им так же удобно ходить на четырех ногах, с поднятым к небу хвостом, как и на двух.

Бакали живут достаточно долго, и их возраст может достигать 100 лет. Женщины этого народа откладывают яйца раз в пять лет. Мужчины больше женщин, и обладают более широкими ртами и грубыми мордами. Как и все рептилии, бакали сбрасывают кожу (раз в десять лет). У более старых бакали кожа желтеет, а чешуйки становятся более мелкими.

Язык бакали состоит из коротких рыков, причмокивания и шипения. Только 15-25% бакали понимают Общий язык или используют Язык Жестов варваров.

Личность

Бакали являются недоверчивыми и подозрительными, что объясняется их уязвимостью к холоду и хрупкостью их яиц. Они живут своей жизнью, избегая всех цивилизованных рас Ансалона. Хотя они могут показаться жестокими и дикими, не проявляя кого-то предубеждения перед насилием, отдельные бакали часто оказываются достаточно толерантными. Бакали враждебны большинству цивилизованных рас, но они обладают развитым чувством чести, и очень хорошо помнят сделанное им добро, как прочем, и зло. Они очень дорожат единожды заведенной дружбой.

Младшая раса, джарак-синн, состоит из тех бакали, которые были отброшены назад, к их жестокому прошлому. Джарак-синн являются более агрессивными и многочисленными. Именно их участие в Третьей Драконьей Войне заставило других обитателей Ансалона практически полностью уничтожить людоящеров. Уязвимые к сильным перепадам тепла и обезвоживанию, джарак-синн вернулись обратно в свои болота, которые затем были осушены и сожжены, в результате чего погибли сотни тысяч этих существ. Выжившие представители рода джарак-синн теперь обитают в Великих Топях или на отдаленных островах Кровавого Моря. Они иногда нападают на прибрежные селения и фермы, чтобы заручиться жертвами для своих кровавых ритуалов, убивая всех, кто оказывается на их пути, пытаясь скрыть, таким образом, собственное существование.

История

Легенды бакали рассказывают о том, что задолго до появления людей, эльфов и огров, существовали Первые. Порождения богов, они были созданы по собственному образу и подобию божеств Кринна, и потому они знали своих создателей и поклонялись первым детям богов, драконам. И эти Первые называли себя бакали.

Будучи первыми и единственными обитателями Кринна на протяжении Эры Рождения Звезд, эры рептилий и ящеров, они и сами были ящерами, но одновременно с этим они были и людьми. И потому боги назвали их людоящерами.

И боги любили их, но бакали были слишком примитивны, и богами для них были драконы, в результате чего они поклонялись детям, хотя должны были возносить хвалу родителям. Боги были рассержены, и на земле наступило время холода и страха, ибо их дети должны были познать их гнев и устрашиться. Но Чизлев и Сиррион пожалели своих детей и научили их использовать огонь и шкуры, чтобы те смогли пережить долгую, холодную ночь.

Когда Королева Тьмы похитила Пятерых у Короля Света, и он в свою очередь сотворил пятерых драконов Добра, бакали разделились на две части, и начали сражаться друг с другом, тогда как мир был окутан облаком стихий. С завершением Эры Рождения Звезд завершилась и эпоха ящеров, в результате чего бакали скрылись глубоко под землей вместе со своими братьями. Они оставили земли Кринна трем упрямым расам, которые должны были прийти вслед за ними.

Прошли многие сотни лет. Людям было практически ничего не известно о Перворожденных, а так же о том, кем они были, и куда они ушли. А затем Темная Королева начала искать их во время Эры Справедливости, надеясь вновь сделать их своими слугами. И бакали нашли в глубине земли яйца её детей, порождений драконов. Так драконы вернулись в мир Кринна. И вновь бакали разделились на две части. Некоторые сражались за Свет, тогда как другие приняли Тьму. И потому когда Хума, золотой рыцарь, победил Королеву Тьмы и заставил её дать клятву покинуть этот мир, людоящеры так же покинули землю, на этот раз навсегда.

Кто может сказать, где они сейчас? Что стало с ними? Некоторые верят, что они отправились на север, и пересекли соленые воды вслед за своими изгнанными владыками. Другие говорят, что они снова ушли в глубины земли, чтобы никогда больше не возвращаться. Но, возможно, они все же оставили свой след на земле. Единственными существами, которые когда-либо скрещивались с этими ядовитыми существами, были гоблины, в результате чего

и появились тролли с темной кровью, которые поселились в болотах и трясинах, которые некогда были домом этой забытой расы вирмов.

Образ жизни

Бакали живут в примитивных, болотных селениях или возле горячих грязевых источников, расположенных под землей. Их здания отличаются любопытными низкими дверями и треугольными коридорами, тогда как их полы устилаются тростником или шкурами. Озерца грязи, мелкие, теплые воды и груды сухого тростника являются излюбленными местами отдыха бакали. Их селения часто вырывают в берегах рек, причем попасть в них можно только из-под воды. В данный момент бакали являются племенными существами, и представители данного племени не часто объединяются с представителями другого.

Бакали являются всеядными существами, но при этом они предпочитают мясо – как трупы, мясо которых успело подгнить, так и маленьких рыб, крыс, птиц и жаб, которых они могут проглотить в один присест.

Яйца бакали покрыты кожистой оболочкой и обычно закапываются в горы теплого песка или разлагающейся растительности, которые должны даровать им тепло, пока на свет не появится новый бакали. Детенышам бакали необходимо продержаться в течение года, сражаясь со своими собратьями за пищу, пространство и гнезда, пока они не достигнут зрелости.

Бакали ведут очень примитивную жизнь: они охотятся, едят, купаются в лучах солнца и теплой воде или нежатся в грязевых прудах. В сражении бакали становятся яростными бойцами, способными сражаться зубами, когтями и хвостами, или же с помощью примитивного оружия. Их величайшая слабость состоит в том, что в холодные ночи они становятся вялыми и медлительными, и при этом они не могут далеко отходить от дарующей им жизнь воды.

Религия

Если бы бакали поклонялись богам, то эту роль скорее выполняли бы образы Пяти Великих Драконов, чем сами божества Кринна. Шаманы народа бакали могут использовать заклинания жрецов 1-3 уровней. Они почитают в основном двух божеств: Чизлев (Крик'клеттз) и Сирриона (Сирр'ушуша); именно они помогали этому народу на протяжении Времени Холода и научили их выживать. Бакали поклоняются пламени и с почтением относятся к меху животных.

Джарак-синн, это побочное ответвление великой расы, поклоняются Чизлев, предлагая ей кровавые жертвы (и, тем самым, обижая подательницу жизни). Немногие их жрецы (если вообще кто-то), получают от нее заклинания или благословение. Обитающие на отдаленных островах джарак-синн нашли себе другую богиню, которая с большей готовностью принимает их жертвы и жестокую природу – Зебоим.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Бакали являются прирожденными охотниками. Они так и не овладели технологией, и относятся ко всем её проявлениям с огромным подозрением. Бакали не доверяют магии

волшебников, используя вместо этого древнюю, стихийную магию земли – древнее и жуткое олицетворение изначальных стихий.

Чаще всего бакали используют в качестве оружия закаленные в огне деревянные копья, зазубренные дубинки, короткие мечи и костяные дротики. Бакали не используют доспехи, хотя они могут носить с собой щиты, покрытые сыромятной кожей.

По слухам бакали способны управлять другими змеями и ящерами, подобно тому, как обитатели земли управляют лошадьми и собаками, используя их в качестве стражей. У бакали очень примитивные орудия труда и инвентарь – глиняные горшки, корзины и короткие топоры, предназначенные для рубки деревьев.

Игровые примечания

Бакали: От Нейтрального до Нейтрально-Злого; TR: Тропические болота; FQ: Нередкие; #AP: 1d10; SZ: M (6'-8'); HD: 2+1 (9 hp); ML: 15; Str: 14; Dex: 7; Con: 13; Int: 8-10; Wis: 8; Cha: 8; MV: 6; MR: Нет; TS: J/K (Qx5); AC: 7 (10); THAC0: 19; AT: 1d2/1d2 (когти), 1d6 (зубы), 1d4 (хвост) или в зависимости от оружия.

Особые способности

Бакали не обладают инфравидением, но они обладают очень развитым чувством обоняния и чувствуют тепло глазницами. Таким образом, они могут ощутить присутствие чужаков в радиусе 60 футов даже в том случае, если не видят их.

Бакали обладают особой мембраной, которая защищает их глаза, что дает им положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам против ослепляющих атак. Бакали могут плавать и воде и пробираться на животе через грязь с такой же скоростью, с которой они ходят по земле (MV 9).

Будучи холоднокровными, бакали особенно уязвимыми к холоду и получают 1 дополнительную единицу урона за каждый кубик вреда, основанный на холоде.

Народ Хальдер

Внешний вид

Волшебные истории описывают народ Хальдер, или "файэри", как маленьких существ, рост которых варьируется от 1 до 4 футов. Они напоминают безволосых и серокожих гуманоидов. У них лысые головы, большие глаза, острые зубы и нет ушей. Их длиннопалые руки являются широкими и достаточно большими для их размера. Они могут выглядеть, как мужчины, так и как женщины, что, возможно, объясняется их природными способностями к изменению облика.

Народ Хальдер может принимать множество физических обличий, пригодных для существования в нашей реальности. Они могут напоминать призрачные фигуры, состоящие из дрожащего пламени, что достаточно близко к их истинной природе. Они могут принимать свои природные серые облики. Они могут по желанию преображать себя для того, чтобы становиться ближе к определенному элементу, так как все представители народа Хальдер

контролируют определенный аспект творения. К примеру, лорд насекомых народа Хальдер может иметь голову мухи. И, наконец, народ Хальдер может принимать облик, состоящий из элемента, которым они управляют (лорд насекомых может создать себе тело из множества ползающих и летающих жуков).

Народ Хальдер может казаться юным, или старым, прекрасным или уродливым, в зависимости от их намерений и целей.

Личность

Кажется, будто народ Хальдер отражает связанные с ними элементы не только физически, но и эмоционально. Каждый представитель этого народа обладает светлой, и темной стороной. Фаэйри зерна воплощает в себе как щедрость, так и голод. Более того, личность народа Хальдер во многом зависит от того, как к ним относятся. Когда люди относятся к ним с уважением, фаэйри отвечают им тем же; когда на них обрушивают гнев или раздражение, то народ Хальдер возвращает их своим обидчикам. Тем не менее, народ Хальдер не копирует действия других. Их ответы всегда являются индивидуальными и необычными, независимо от того, отвечают они на уважение или на гнев.

История

Хотя никто ни видел народ Хальдер на протяжении многих веков, присутствие материальных артефактов позволяет предположить, что они некогда существовали на поверхности Кринна. Они оставили после себя следы, подобные кольцам из цельного камня и аркам из костей мамонтов, разбросанные по всему Кринну (по слухам, они являются вратами в серое королевство, где ныне живет народ Хальдер).

Таладас является домом для эльфов, которые носят имя "народа Хальдер", и которые избегают контактов с другими расами, подобно бакали и теневым людям. Тем не менее, файэри не являются эльфами. Это порождения истинной силы. Это файэри, Невидимые, Неизвестные и Скрытые.

До сих пор история народа Хальдер представляет собой набор догадок. Очевидно, что их каменные кольца принадлежат времени, которое предшествовало истории – Эре Мечтаний. Это было время, когда еще не существовало магии, когда люди Кринна были такими же молодыми, как и сами боги. В те дни жрецы и шаманы могли управлять силами самих стихий. Эти силы именовались "природной магией".

Народ Хальдер мог произойти от огров, эльфов или Кузнецов – это неведомо никому. Тем не менее, ученые соглашаются с тем, что файэри полюбили природные стихии, стали с ними одним целым и навсегда изменились.

Во время расцвета человеческой цивилизации, народ Хальдер осознал, что их время в этом мире подошло к концу. Они нашли себе новый мир – серое царство, которое не знало губительного воздействия цивилизации. Они построили дюжину могучих порталов, связанных с лунами и звездами, которые были способны открыть дверь в иные миры. Волшебники считают, что народ Хальдер потерпел неудачу, так как в наши дни порталы представляют собой обычные сооружения из холодного камня.

Тем не менее, если поверить тому, что в волшебных историях больше правды, чем в головах волшебников, то можно предположить, что народ Хальдер до сих пор живет по ту сторону порталов и каменных колец (или колец файэри), в королевствах, которые они основали в сером мире. Некоторые истории даже рассказывают о том, что файэри до сих пор скитаются по миру, невидимые и неприкосновенные при свете дня. Ночью они принимают облик деревьев, камня, металла и земли, которые передвигаются по земле. Но если встающее солнце застает их в этом материальном облике, то, следуя легендам, народ Хальдер застывает в своих элементальных телах, оказываясь заточенным там навеки.

Образ жизни

Образ жизни народа Хальдер непосредственно связан с избранными ими элементами. Те файэри, элементы которых являются жестокими и суровыми, обладают жестокой и дикой природой. Народ Хальдер, представляющий светлые и радостные стихии, будет веселым и добрым. Волшебные истории часто описывают народ Хальдер, который принимает участие в диких празднествах, патрулирует дикие леса или охотится на мрачных пустошах. Независимо от их образа жизни, страсти файэри являются маниакальными и чрезмерными: в одно мгновение они погружены в меланхолию, а в другое они уже пылают желанием.

Народ Хальдер не часто обзаводится потомством. Файэри часто похищают смертных детей, заменяя их своими подменышами для того, чтобы оживить свою кровь. Но если подменыш обнаружен, то ребенок загадочным образом возвращается к своим родителям.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Народ Хальдер больше полагается на магию, чем не технологию. Благодаря тому, что они существовали еще до появления магии волшебников, они часто обладают иммунитетом к ней (50% вероятность того, что магия не подействует на них). Тем не менее, это не относится к заклинаниям жрецов. Файэри практически не используют современную магию и инструменты, хотя они восхищаются игрушками и двигающимися машинами.

Игровые примечания

Народ Хальдер: Нейтрально-Добрые и Нейтрально-Злые (одновременно); TR: Любой нейтральный, серое королевство; FQ: Очень редкие; #AP: 2dl2; SZ: От Крошечного до Маленького (1-4 фута); HD: 7+7 (50 хит-поинтов); ML: 10; Str: 7; Dex: 18; Con: 8; Int: 15-20; Wis: 16; Cha: 18; MV: 18; MR: 50%; TS: Нет; AC: -5 (5 в материальном облике); THAC0: 13; AT: 1d4/1d4 (когти), 1d8 (зубы) или элементальная магия.

Особые способности

Взгляд файэри: Народ Хальдер способен видеть за пределами королевства света и тьмы, различая предметы по их природе, духу, ауре и эмоциям. Они так же способны видеть невидимые предметы и людей.

Ограниченная телепатия: Народ Хальдер обычно безмолвен, хотя некоторые легенды рассказывают, что у них необычайно мягкие голоса, тогда как в других рассказах говорится, будто их речь напоминает грохот камней. Большая часть представителей народа Хальдер общается с помощью эмпатических проекций. Эта эмпатия может быть направлена так,

чтобы затронуть всех существ, находящихся поблизости, или же передаться только одному из них.

Чувствительность к свету: Большая часть народа Хальдер обладает повышенной чувствительностью к яркому свету. Яркий свет делает текущее тело файэри прозрачным. В этом случае они сражаются так, если бы были слепыми (-4 к броскам атаки), но враги вынуждены атаковать их так, если бы они были невидимыми. Солнечный свет расплавляет их энергию и рассеивает их физические тела. Когда файэри оказываются под светом солнца, они должны сделать спас-бросок против окаменения или утратить свой материальный облик на 3d6 дней. Если представитель народа Хальдер оказывается под лучами солнца, тогда как его дух пребывает в элементальной оболочке, то он навсегда оказывается заточенным в этом облике.

Высасывание атрибутов: Народ Хальдер обладает способностью вытягивать жизненную энергию живых существ и применять её для восстановления собственных сил. Для этого, жертве необходимо соприкоснуться с физической оболочкой файэри, по своей воле заключая договор с народом Хальдер или принимая его предложение. Когда народ Хальдер атакует таким образом смертных, те теряют 1d4 единицы атрибута, определяемого файэри. При этом народ Хальдер получает 4 хит-поинта за каждый вытянутый пункт. Жертва должна сделать бросок потрясения после того, как атаки народа Хальдер прекратятся. Если бросок провален, то 1d6 единиц атрибута теряются сразу же. Другие утраченные пункты восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день. Если один из атрибутов жертвы падает до 0, то она умирает. Её тело может быть оживлено народом Хальдер и использовано ими в качестве помощника.

Элементальная магия: Элементальная магия использует множество природных сил. Каждый из народа Хальдер специализируется на одной элементальной сфере, подобной насекомым, земле, деревьям или погоде. Эти школы магии включают (но не ограничиваются) следующие:

Воздух	Земля	Огонь	Камень	Вода
Птицы	Звери	Ящеры	Насекомые	Рыбы
Погода	Растения	Свет	Тьма	Сны

Каждый из народа Хальдер может управлять своим элементом, контролируя или преображая любой объект, площадью до 20 кубических футов, или любое существо, Хит Дайс которого не превышает 8. Описания возможных манипуляций приведены ниже, начиная наипростейшими, и заканчивая самыми сложными:

Передвижение элемента (Скорость: 1): Передвигает элемент на расстояние до 60 футов в течение одного раунда.

Элементальный проход (Скорость: 1): Позволяет файэри войти в элемент и выйти из него через 120 футов.

Уменьшение элемента (Скорость: 2): Уменьшает размер элемента на 10% в раунд, до максимального 90% уменьшения.

Увеличения элемента (Скорость: 2): Увеличивает размер элемента на 20% в раунд до максимального 200% роста.

Преображение элемента (Скорость: 3): Придает элементу желаемую форму.

Разговор с элементом (*Скорость: 3*): Позволяет представителю народа Хальдер задавать вопросы элементу относительно событий, происходивших в округе на протяжении последних 7 дней – и получать ответы.

Вызов элемента (Скорость: 4): Вызывает предмет или существо элемента народа Хальдер (по выбору Мастера).

Оживление элемента (Скорость: 4): Создает физическую оболочку из элемента, оживляет её духом файэри и позволяет производить различные манипуляции. В этом облике Сила народа Хальдер увеличивается втрое (+4 к броскам атаки, +9 к урону), Телосложение увеличивается в три раза, и Класс Защиты становится равен 2.

Пробуждение таланта: Дарует любую способность народа Хальдер любому другому живому существу. Принимающий этот дар должен сделать успешный бросок потрясения с отрицательным модификатором -20% или умереть. Если ему удается остаться в живых, то он может использовать дарованную ему способность всякий раз, когда сконцентрируется на ней. Тем не менее, когда способность *взгляда файэри* открывает ужасающие картины перед глазами не-файэри, они должны сделать спас-бросок против паралича или потерять 1d4 единиц Интеллекта. Эти единицы восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день. Народ Хальдер может в любой момент отнять у существа дарованный ему талант.

Уязвимость: Все файэри обладают особенной уязвимостью к элементу, который противоположен тому, который они контролируют. Примерами подобных противоположностей являются земля и воздух, огонь и вода, птицы и рыбы, животные и растения, свет и тьма, ящеры и насекомые и так далее. Когда они сталкиваются со своими немезидами, народ Хальдер начинает трусить или пускается в бегство, если, конечно же, они не рассержены по настоящему. Файэри получают 2 дополнительных единицы урона за каждый кубик в случае нападения их немезиды.

Кроме того, файэри являются магическими существами, и потому они особенно уязвимы к холодному железу (+1 к броскам атаки и урона), святой воде и попыткам изгнания неживых/ сверхъестественных существ.

Кайри

Внешний вид

Кайри являются ужасающей помесью человека и ястреба. Они обладают человеческим торсом и головой, покрытой перьями. Их тела так же покрыты перьями, а их руки в действительности являются крыльями, хотя они обладают рудиментарными ручками на конце каждого крыла. Они обладают хвостами, напоминающими птичьи, и предназначенными для маневрирования и выносливыми ногами, которые заканчиваются когтями.

Кайри обладают большими легкими и полыми костями, в результате чего взрослые представители этого народа редко весят свыше 100 фунтов, несмотря на их 7-футовый рост.

У них чаще всего коричневые и золотые перья, хотя некоторые обладают черными или белыми крыльями.

Личность

Кайри являются спокойным, пассивным и в большинстве своем мирным народом, если, конечно же, их не провоцировать. Они обладают яростной гордостью и не слишком жалуют незваных гостей или странников, и будут защищать свои гнезда и свободу любой ценой, предпочитая смерть рабству.

Кайри являются заклятыми врагами минотавров, которые похитили их Камень Севера и с момента Катаклизма ведут продолжительную войну, которая закончится только со смертью последнего кайри. Кайри нападают на отдаленные деревни минотавров и охотничьи отряды, чтобы забрать у них оружие и пищу. Несмотря на бесконечную борьбу с недалекими оградами, кайри не хотят отступать со своих исконных земель на Драконьем Хребте, чтобы перейти в более безопасное место.

История

Минотавры называют древнюю расу птицелюдей кайри. Происхождение и природа этих загадочных существ сокрыта в тайне. Тем не менее, как и в случае со многими другими расами Ансалона, некоторые ученые предполагают, что кайри возникли благодаря Серой Драгоценности Гаргата. Возможно, они были обитателями гор, у которых неожиданно появились крылья.

В историях говорится о том, что некогда Кайри обитали на всех горах и островах Ансалона. Будучи кочевниками, они мигрировали с острова на остров, причем легенды рассказывают, что в этом им помогал магический артефакт, известный, как Камень Севера. Возможно, этот камень каким-то образом позволял им находить путь среди бесконечных волн, приводя их к суше.

Образ жизни

Кайри обитают в логовах, которые именуются "орлиными гнездами": это набор гнезд и пещер, расположенных на пустынных горных вершинах. Их общество основано на взаимной защите и помощи, причем главную роль в нем играет семья. Неизвестно, имеется ли у кайри единый лидер.

Кайри едят грызунов, маленьких птиц, рыбу, зерна и фрукты. Они особенно любят вино, но не слишком усердствуют в его потреблении, предпочитая пить его в небольших количествах.

Яйца кайри по слухам являются твердыми и кожистыми, и считаются несъедобными всеми расами Ансалона, за исключением минотавров, которые мешают их желток с бараньим салом, создавая особый крем (возможно просто из злобы). Самой большой слабостью кайри является то, что их молодняк не способен летать в первые несколько лет жизни. Таким образом, им не удается избегать нападений хищников, и старшие обязаны защищать их.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Как упоминалось ранее, кайри сведущи в звериной магии древнего мира, и являются одним целым с природой и другими крылатыми существами. О волшебниках-кайри ничего неизвестно, и ходят слухи о том, что они отвергают магию трех лун.

Те, кому удалось посетить гнездо кайри, и остаться после этого в живых, рассказывают, что у них практически нет личных вещей, за исключением каменных топоров и копий. Они собирают яркие и блестящие вещи, подобные монетам, драгоценным камням, ракушкам и стеклу, но, кажется, никак не используют их.

Игровые примечания

Кайри: Нейтральные; TR: Тропические горы; FQ: Очень редкие; #AP: 2d12; SZ: Средние (7 футов); HD: 4 (13 хит-поинтов); ML: 11; Str: 17; Dex: 16; Con: 12; Int: 8-10; Wis: 12; Cha: 10; MV: 6, полет 18 (B); MR: 25%; TS: B; AC: 5; THAC0: 17; AT: 1d6 (когти) или в зависимости от оружия.

Особые способности

Полет: Кайри способны летать со скоростью 18 и являются очень маневренными. По земле они передвигаются с нормой движения 6 и обладая любопытной, подпрыгивающей походкой.

Языки: Вдобавок к своему собственному языку песен и свиста, 80% кайри способны говорить на ломаном Общем.

Сражение: Хотя кайри могут атаковать с помощью своих острых когтей, нанося 1d6 единиц урона, они предпочитают сражаться с помощью оружия и камней. Они любят подняться в воздух с двумя камнями, размером с кулак, а затем метнуть их вниз, нанося 1d8 единиц урона. Они так же сражаются с копьями и топорами, сжимая их в когтях.

Магия: Кайри способны накладываться заклинания, подобно друидам 3-его уровня, используя заклинания, подобные *дружбе с животными, невидимости для животных, предсказанию погоды, очарованию млекопитающих, искривлению древесины* и *удержанию животных*.

Наследники

Внешний вид

Наследники являются дворфами, обладающими золотой кожей и глазами, а так же серебряными волосами с небольшой плешью. Они носят простые туники и штаны, которые каким-то образом оказываются невосприимчивыми к грязи, холоду, жаре и времени. Наследники могут принимать облик любого обитателя Кринна, включая мертвых друзей своих собеседников. Тем не менее, этот облик будет полностью иллюзорным, так как Наследники научились управляться восприятием реальности другими существами.

По слухам Наследники являются бесплодными из-за их неразрывной связи с магией. Но, несмотря на это, сообщения о деятельности Наследников появляются на протяжении уже

двух тысячелетий истории Ансалона. В таком случае, остается предположить, что они бессмертны. Что ж, так оно, скорее всего, и есть.

Личность

Немногое известно о личности Наследников за исключением того, что они являются дворфами, обладающими феноменальными магическими способностями. После этого начинаются предположения. Очевидно, что Наследники являются существами, которые вмешиваются практически во все события Кринна, совершая изменения исключительно ради самих изменений. Скорее всего, они добры, или, по крайней мере, нейтральны, так как они могут опустошить землю в одно мгновение, если захотят этого. Кроме того, тот факт, что о Наследниках известно так мало, свидетельствует о том, что это весьма уклончивый народ. Их история, несомненно, дала им повод избегать их обычных родичей, дворфов. Таким образом, Наследники выходят в мир, скрываясь под всевозможными масками.

История

История Наследников является историей дворфов и гномов Ансалона. Легенды рассказывают, что когда Серая Драгоценность восстановила весь Таладас против народа Кузнецов, Наследники спасли своих собратьев, создав могучие корабли, которые могли пересечь бурные моря. Они даже заставили землю подняться огромными валами на пути наступающих армий, чтобы задержать их. После многих неспокойных месяцев, проведенных в море, уцелело только тринадцать кораблей, но Кузнецы и Наследники достигли земли. Кузнецы, разъяренные отвратительным путешествием, набросились на Наследников и утопили всех их, за исключением тринадцати – оставив по одному за каждый корабль, уцелевший во время путешествия. После этого их посадили в последнюю барку, которую Кузнецы вывели в море, и приказали Наследникам больше никогда не возвращаться. Исторические записи Кринна рассказывают о том, что Наследники вернулись во время Второй Драконьей Войны. Именно тогда тринадцать представителей этого народа высадились на берегах Ансалона. После этого они разошлись и отправились на поиски тех, кто обладал талантом к дикой магии. Наследники научили их пользоваться ею. Некоторые ученые считают, что Наследники высадились на Равнинах Дейрли. Они заявляют, что Кларен Элиан (ныне лежащий в руинах), был первым творением магов, которых учили Наследники. Ученые, поддерживающие эту теорию, указывают на странные вехи, которые, как будто бы, были установлены для того, чтобы направить диких магов к убежищу Наследников.

Одна группа ученых провела многие годы, изучая апокрифическое произведение, именуемое Табличками Дейрли. Эти Таблички рассказывают о том, что “*одно из этих печальных существ* [Наследников] *попало в руки безумца* [Короля-Жреца]. *Он обрушивал на него все новые и новые муки. Безумец ослепил его, подрезал ему сухожилия, и, в конце концов, кастрировал, надеясь, что пытки смогут развязать ему язык. Но он так и не заговорил. Но каким-то образом безумец все же смог обрести его силу, и стал великим знатоком тайных искусств. Простые люди ошибочно верили, что это был божественный дар, но на самом деле это было не так”.*

"В конце концов, осознав, что безумец никогда не прекратит мучить его, печальный странник обманом заставил его призвать проклятье, которое люди назвали Катаклизмом. Печальный путешественник погиб во время катастрофы, но теперь его дух мог отправиться в новые странствия".

Хотя консервативные историки поддают эту историю очень большой критике, она порождает еще больше вопросов относительно Наследников. В любом случае, если они, как предполагается, являются бессмертными, то некоторые из них могут существовать до сих пор. Если один из них погиб во время Катаклизма, то оставшиеся двенадцать все еще могут обитать на Ансалоне. Или, возможно, оставшиеся пятеро. Или, возможно, один.

Игровые примечания

Наследники: Нейтрально-Добрые; TR: Любой; FQ: Очень редкие; #AP: 1d4; SZ: Средний (4-5 футов); HD: 7+7 (55 хит-поинтов); ML: 15; Str: 12; Dex: 11; Con: 12; Int: 20; Wis: 20; Cha: 10; MV: 6; MR: 75%, TS: M (x5), Q; AC: 7; THAC0: 17; AT: 1d10 или в зависимости от заклинания.

Особые способности

Магия: Наследники могут использовать любое заклинание по желанию, применяя в день до семи заклятий любого уровня.

Инфравидение: Наследники могут видеть в темноте на 120 футов.

Незаметное передвижение: Наследники могут по желанию передвигаться абсолютно незаметно. Но если они разрешат кому-то увидеть себя, то это существо всегда будет способно видеть их, если, конечно же, оно не будет ослеплено, или его память не будет стерта.

Зачарование: Наследники могут использовать свою магическую энергию для того, чтобы зачаровывать предметы и существ, придавая им магические положительные или отрицательные модификаторы на период времени, продолжающийся 1d6 дней. Каждый уровень зачарования, наложенный на предмет и существо, расценивается, как один заклинательный уровень.

Телепатия: Наследники могут связываться телепатически с каждым живым существом.

Теневые люди

Внешний вид

Явно будучи расой млекопитающих, теневые люди ошибочно описывались, как худощавые обезьяны. На самом деле, они больше всего напоминают человекообразных летучих мышей, хотя их “крылья” в действительности являются мембранами, предназначенными исключительно для планирования.

Теневые люди обладают большими, волосатыми головами, плоскими, вздернутыми носами, широкими, выпуклыми ушами и большими зелеными или янтарными глазами. У них есть две пары изогнутых клыков, причем нижняя пара видна даже тогда, когда их широкие люди закрыты. Зевок теневого человека является признаком агрессии и вызовом на поединок, так как при этом обнажаются их клыки. На руках и ногах теневых людей видны длинные когти.

Гладкий серый, черный или темно-коричневый мех покрывает их тела. Длинная патагия, или мембрана для планирования, соединяет их руки с боками.

Они не носят одежды, если не считать мантий с капюшонами, которые они надевают во время путешествий под солнцем. Тем не менее, иногда создается впечатление, будто они носят меховые пояса, ремни и воротники. На самом деле это маленькие зверушки – хорьки, норки, сурки, шиншилы и другие грызуны – которые забираются на них, и крепко вцепляются в их мех. Теневые люди обладают телепатической связью со своими друзьями-животными, которые выступают в качестве их рук и живого оружия. (**Грызун** HD 1-1; hp 3; AC 8; THAC0 20; AT 1d2).

Теневые люди общаются с помощью комбинаций писка, уханья и рычания, хотя чаще всего они используют свой природный телепатический талант для передачи и получения информации. Все теневые люди могут посылать и получать мысли с помощью телепатии всем и от всех существ, находящихся в радиусе 60 футов, хотя только в том случае, если они способны общаться на Общем языке, и не закрыты более чем 3 футами камня или 3 дюймами металла. Они так же способны чувствовать мыслительные процессы на расстоянии 50 ярдов.

Личность

Обитатели поверхности Кринна считают теневых людей порождениями мифов и легенд. Дорожа своим одиночеством, теневые люди редко вступают в контакты с другими расами, продолжая обитать вдали от цивилизации. Они являются добрыми и великодушными, и согласны объединиться с другими существами ради распространения добра.

Хотя их редко видят на поверхности Кринна, теневые люди иногда появляются там для того, чтобы помочь заблудившимся детям и старикам. Очень молодые и очень старые люди являются наиболее открытыми для психонических способностей теневых людей. Теневые люди питают особую любовь к детям, часто общаясь с ними под маской выдуманных ими самими же друзей.

История

Сага о Войне Копья рассказывает про то, что герои встретили скрытых союзников в самом сердце вражеской Твердыни, Оплота. Герои назвали этих существ теневыми людьми. Они были первыми обитателями Оплота, которые поселились там задолго до того, как туда пришли люди, и Темная Королева сделала это место своим Городом Судьбы. Считающиеся уничтоженными своими захватчиками, тихие теневые люди объединились ради дела Добра, оказав помощь героям, без которой те не смогли бы выбраться из Оплота, чтобы рассказать об интригах Темной Королевы, связанных с яйцами Добрых драконов.

Где теперь живут теневые люди, неизвестно никому. Многие спорят о том, откуда они пришли. Некоторые считают, что эти существа были детьми Наследников. Они говорят, что теневые люди появились задолго до Истара и Эргота, когда дикая магия объединилась с кровью примитивных людей. Они стали детьми трех лун и ночи.

Образ жизни

Сообщества теневых людей существуют в природных катакомбах и подземельях, а так же подземных частях разрушенных городов. Типичное поселение состоит из множества

подземных залов, связанных лабиринтом узких туннелей и мостков. Проходы, ведущие в основные жилища теневых людей, заполнены ловушками, которые рассчитаны на незваных гостей. Основные жилища состоят из личных убежищ, в которых находятся гнезда из одежды и меха, каменная мебель и шерстяные коврики. Все эти залы обладают хорошей вентиляцией, и множество изящных каналов снабжает здешних жителей свежей водой. Другие пещеры используются для выращивания грибов и мхов, которые употребляются в пищу

Теневые люди не ценят золото и драгоценные камни, но обожают искусство и являются мастерскими скульпторами и художниками. Теневые люди делятся на состоящие в тесно связи кланы и семейные единицы. Они разделены на два класса – советники, и теневые воины. Советники предпочитают избегать сражений, занимаясь выращиванием пищи и заботой о молодых теневых людях. Теневые воины являются умелыми и опасными бойцами, которые быстро и безмолвно наносят удары, а затем скрываются в темноте.

Незаметность теневых людей вошла в легенду. Кажется, будто они появляются и исчезают по своей воле, взбираются на отвесные стены и проходят через каменные стены, и одновременно находятся повсюду и нигде. Бледный мех теневых людей помогает им маскироваться, а их телепатические способности позволяют определить, когда необходимо скрыться в тени, а когда её следует покинуть. Их длинные когти и способность к планированию объясняют возможность перемещения по отвесным стенам. И хотя теневые люди кажутся довольно большими, их проворство и узкие кости позволяют им проскальзывать в самые узкие щели. А, учитывая то, что все теневые люди для обычных обитателей Кринна кажутся абсолютно одинаковыми, двое представителей этой расы, действующих в унисон, вполне могут создать иллюзию пребывания одного существа сразу двух местах.

Советники способны проводить церемонию, которая объединяет их разумы воедино. В результате этого, они призывают дух Священного Древнего. Единый разум советников обладает гениальным Интеллектом и всегда предрасположен творить добро. Он способен *исцелять серьезные раны* неограниченное количество раз и производить *безошибочную телепортацию* в отношении всех, кто находится поблизости. Кроме того, Священный Древний может ответить практически на любой вопрос (95% вероятность) с помощью своего коллективного интеллекта. Тем не менее, он не может предсказывать будущее. Диета теневых людей состоит из грибов и мхов, насекомых и червей, грызунов и слепых пещерных рыб.

У теневых людей нет природных врагов, если не считать народ джарак-синн. К этим жестоким мародерам, теневые люди не испытывают сострадания. Возможно именно потому, что дракониды были похожи на этих отвратительных существ, теневые люди встали на защиту Героев Копья.

Оружие теневых людей

Только мрачные сообщения о путешествии в Оплот позволяют хоть как-то подтвердить существование теневых людей и их оружия.

Цепной клинок (Урон: 1d6+1/2d4; Скорость 6; Тип: Режущее)
Многие предметы вооружения теневых людей включают в свой состав крюки, веревки или, как в этом случае, цепи. Эта цепь, длина которой достигает 6,5 футов, обладает изогнутым

клинком, заканчивающимся крюком, прикрепленным к одному из её концов. Цепной клинок может использоваться в качестве цепа или для запутывания врагов. Изогнутый клинок на одном из концов можно держать за рукоять и использовать в качестве серпа (Урон: 1d4+1/1d4; Скорость 4; Type: Режущее), тогда как цепь применяется для парирования ударов и обезоруживания врагов.

Веревка-серп (Урон 1d6/1d4; Скорость 5; Тип: Режущее/Дробящее)
Это оружие представляет собой 4-футовую веревку, которая с одного конца заканчивается изогнутым клинком и шипом, а с другого – тяжелым железным кольцом. Веревку можно метать, нанося удары, как кольцом, так и клинком, запутывать ноги и руки врагов, или же использовать в качестве боло. Клинок можно держать одной руке, нанося им режущие удары, одновременно запутывая противников с помощью другого конца. Теневые люди могут проводить с этим оружием по две атаки в раунд без дополнительных отрицательных модификаторов.

Веревка-шип (Dmg 1d3+1/1d2+1; Скорость 5; Тип: Колющее)
Это одновременно инструмент и оружие. Оно представляет собой 8-футовую веревку из паучьего шелка с захватом на одном конце и утяжеленным шипом на другом. Веревка-шип может использоваться для лазанья по скалам или же в качестве оружия, подобно веревке-серпу (для нанесения ударов и запутывания).

Теневой посох: (Dmg: 1d8/1d8; Скорость 2; Тип: Колющее/Дробящее)
Теневой посох представляет собой неприятно изогнутый крюк, прикрепленный к 4-футовому древку. Он используется как для атаки, так и для защиты. Теневые люди могут насадить своих врагов на крюк, а затем продолжать наносить им урон по мере того, как те будут пытаться освободиться. В этом случае жертвы получают –2 ко всем своим броскам. Посох так же может использоваться для лазанья, парирования ударов и обезоруживания врагов. В течение каждого раунда теневые люди способны производить по два действия с помощью своего оружия.

Игровые примечания

Теневые люди: Нейтрально-Добрые; TR: Любой/подземный; FQ: Rare; #AP: 2d20; SZ: Средний (5 футов); HD: 3+1 (13 хит-поинтов); ML: 11; Str: 9; Dex: 15; Con: 10; Int: 11-12; Wis: 16; Cha: 9; MV: 12, fly 18 (C); MR: Нет; TS: Нет; AC: 2; THAC0: 17; AT: 1d2/1d2 (когти), 1d4 (зубы), 1d8 (теневой посох)

Особые способности

Инфравидение и Острый Слух: Радиус 240 футов.

Ограниченная телепатия: Позволяет теневым людям предсказывать действия своих противников. Ни одно разумное существо в радиусе 60 футов, мысли которого они чувствуют, не может ошарашить их.

Сплетение разумов: Церемония, которая позволяет отряду теневых воинов связать свои разумы на 1d4+4 часов так, чтобы они могли действовать одновременно быстро и точно. Другие люди могут присоединиться к сплетению разумов в том случае, если им удастся сделать бросок Интеллект с отрицательным модификатором -5.

Чувствительность к свету: Сталкивающиеся с солнечным светом теневые люди получают отрицательный модификатор -2 в сумрачные дни и –4 при ярком свете солнца. Теневые люди, которые находятся под прямыми лучами солнца в течение 2d6 оборотов, слепнут на 2d6 часов.

Планирование: Теневые люди способны планировать на расстояние 10 футов за каждый фут высоты, с которой они прыгают. Они так же способны воспарять ввысь на теплых воздушных течениях и с помощью порывов ветра.

Искривление: Теневые люди могут изгибаться и сгибаться так, чтобы протаскивать свои объемные тела через узкие отверстия.

Таной

Внешний вид

Таной напоминают нечто среднее между человеком и моржом. Они обладают бочкоподобным торсом, гуманоидными руками и ногами, и головой, напоминающей голову моржа. Изо рта таной торчат двухфутовые клыки и множество тупых зубов, которые достаточно сильны, чтобы крушить кость и раковины. У них маленькие глазки, цвет которых может быть как черным, так и темно-синим. У них широкие ноздри и грубая щетина топорщится у них над верхней губой. Эта щетина используется для сметания снега и процеживания воды, когда таной пьет.

У таной широкие ноги с когтями и перепонками, которые позволяют им прекрасно держаться на льду и снегу, как, впрочем, и быстро передвигаться по воде. Их пальцы являются грубыми и толстыми, в результате чего руки таной оказываются слишком неуклюжими для того, чтобы держать лук или арбалет, но вполне подходящими для того, чтобы держаться за рукоятку топора или копья.

Спина таной покрыта грубой кожей, под которой скрывается три жировых слоя. Окраска таной варьируется от темно-серой до желтовато-коричневой. На их спинах отчетливо видны жировые складки, и толстые слоя жира защищают их от арктических температур. Таной женского пола меньше мужчин этого расы (6 футов высоты против 8 футов у мужчин). Их клыки несколько короче, а их спины обычно покрыты более мягким, коричневым мехом. Женщины могут играть роль "кагога" или "лекаря", напоминая травников более развитых культур. Кагог носит корону из рыбьих хребтов.

Эти люди-моржи передвигаются по суше шаркающей и неровной походкой. Таной быстро передвигаются в воде, где они способны задерживать свое дыхание на 30 минут.

Речь таной представляет собой какофонию хрюканья, рычания и лая, которая так же сопровождается гримасами и ударами по груди. Только 5% всех героев, Интеллект которых равняется 16 или больше, может изучить их язык. Минотавры обладают 25% вероятностью изучения языка этого народа. Около 20% таной способны общаться на Общем.

Личность

Таной являются жестокой, варварской, примитивной и враждебной расой, которая умеет только разрушать. Таной убивают исключительно ради наслаждения битвой. Они яростно

защищают свою территорию и безжалостно убивают чужестранцев. Таной любят убивать слабых и невинных. Они не доверяют чужакам, но согласны работать с другими злыми существами, если те помогут таной стать более могучими. Но даже в этом случае таной остаются чересчур независимыми для того, чтобы поддерживать подобный союз длительное время.

Образ жизни

Таной обитают только в субарктических и арктических регионах, на ледяных глыбах и ледниках. Они живут племенами, которые состоят из множества семей. У племен нет постоянного места жительства, и они мигрируют с одних охотничьих и рыболовных угодий на другие. Дома таной построены из ледяных глыб и снега, и они отапливаются и освещаются с помощью небольших горшочков горящего масла. Диета таной в основном состоит из рыбы, тюленей, китов и морских птиц.

Племена состоят из 17-24 (1d8+16) взрослых таной и такого же количества подростков (HD 2; Dmg 1d4). Юные таной достигают зрелости в 20 лет. Они живут около 60 лет. Таной возглавляет самый хитрый и агрессивный в племени самец. Он обладает 5 Хит Дайсами и добавляет положительный модификатор +4 ко всем своим атакам. Самая старая самка выступает в качестве "кагога" или "лекаря". Трижды в день она может *исцелять серьезные ранения*. Кагог так же может предсказывать погоду в радиусе 30 миль на следующие 24 часа с 90% точность.

Таной ведут бесконечную войну с Ледяным Народом варваров, и готовы забыть обо всем, чтобы только навредить своим врагам. Таной нельзя назвать очень умелыми бойцами, так как они полагаются не столько на дисциплину и умение, сколько на свою силу (+2 к урону) и способность твердо держаться на льду. При атаке они могут использовать как оружие, так и свои клыки.

Таной редко накапливают сокровища. Они используют блестящие монеты и драгоценности только в качестве приманки для рыбы. Таной часто выращивают и тренируют полярных медведей, которые выступают в качестве следопытов, скакунов и вьючных животных.

Инструменты, Технологии, и Оружие

Таной производят только тяжелое оружие: длинные костяные кинжалы, каменные дубины, топоры, булавы и гарпуны. Другие инструменты или металлическое оружие они забирают у своих жертв или требуют в качестве подарка у возможных союзников. Таной так же могут бросать в противников горшки с горящим маслом.

Таной не любят магию. Они бросаются на заклинателей, подобно берсеркам, надеясь ошеломить волшебника и убить его. К жрецам они относятся с таким же недоверием.

Таной: Законно-Злые; TR: Арктический; FQ: Нередкие; #AP: 1d20; SZ: Большой (8 футов); HD: 4 (24 хит-поинта); ML: 13; Str: 16; Dex: 12; Con: 14; Int: 5-7; Wis: 7; Cha: 7; MV: 9, плаванье 15; MR: Нет; TS: M (в логове - C); AC: 4; THAC0: 17;
AT: 1d8/1d8 (бивни) или в зависимости от оружия.

Особые способности

Бивни: Они могут использовать свои бивни для проведения атак (Dmg 1d8/1d8 каждый). Кроме того, тайно используют их для того, чтобы копать снег.

Адаптация к холоду: Таной обладают иммунитетом к холоду и атакам, основанным на нем. Тем не менее, они получают 1 дополнительную единицу урона за каждый кубик атак, основанных на огне. Если температура окружающей среды превышает 40 градусов (F), то таной теряет в день 1d4+1 хит-поинта.

Монстры Ансалона

Создать подробный каталог всех существ, обитающих на Ансалоне, просто невозможно. На следующих страницах описаны многие из наиболее важных зверей и монстров Ансалона. Существа, избранные для этих целей, были отобраны благодаря их уникальности для Ансалона, важности для приключений на Кринне или просто их интересности и многообразия.

За именем каждого существа следуют его показатели, описывающие способности данного монстра. Последующий текст кратко описывает существо для быстрого использования во время игры. Три родовых категории обеспечивают Мастеру показатели для обычных животных: игровые животные, паразиты и вредители. Мастер может использовать эти показатели для любого животного, не упомянутого в последующем списке. Аббревиатуры показателей, используемые в последующих описаниях, описаны в начале главы. Существа, помеченные звездочкой (*), кроме всего прочего имеют подводных сородичей, которые обитают в реках, океанах и озерах. Более подробно все эти существа описаны в *Книгах Монстрах* (Первый, Второй и Четвертый Тома).

Гигантский анемон (Нейтральный)

TR: Моря; FQ: Очень редкий; #AP: 3d6; SZ: Большой (10 футов); HD: 16 (64 хит-поинта); ML: 11; Str: 16; Dex: 3; Con: 12; Int: 1; Wis: —; Cha: —; MV: ¼; MR: Нет; TS: Особые; AC: 2; THAC0: 5; AT: 10x1d4 за каждое щупальце.

Анемон является подвижным существом, напоминающим растение, которое обитает в глубоких морях. Этот многоцветный полип, который очень похож на дерево, является прожорливым хищником, который пожирает все, что оказывается у него на пути. Щупальца анемона заканчиваются ядовитыми присосками, которые используются для парализации его жертв и переправления их к нему в рот. Каждый, кто получает удар щупальцем, должен сделать спас-бросок против паралича или же получить 1d6 дополнительных единиц урона и оказаться парализованным на 3d6 раундов. Каждый, кому удается сделать успешный спас-бросок, остается иммунным к яду анемона до конца столкновения.

Ледяной медведь (Нейтральный)

TR: Арктический; FQ: Нередкий; #AP: 1d4; SZ: Большой (12 футов); HD: 6+2 (29 хит-поинтов); ML: 10; Str: 18; Dex: 12; Con: 19; Int: 5-7; Wis: 8; Cha: —; MV: 12, Sw 3; MR: Нет; TS: Нет; AC: 6; THAC0: 15; AT: 1d8/1d8 (когти), 2d8 (зубы), 2d6 (захват).

Ледяной медведь является чем-то средним между пещерным медведем и полярным медведем. Он обитает в южных землях Ансалона. Благодаря своим острым чувствам, полярные медведи получают модификатор -3 к их броскам ошарашивания. В случае броска атаки, который превышает необходимый минимум на 5 (или как минимум равняется 18), ледяной медведь берет своего противника в захват, наносящий 2d6 дополнительных единиц урона. Ледяные медведи сражаются еще в течение 1d4 раундов после достижения предела хит-поинтов от 0 до –8, и умирают сразу же после того, как количество их хит-поинтов достигает -9. Они могут выслеживать свою жертву по следам на снегу, причем существует 100% вероятность того, что медведь сможет пройти по следу, который был проложен не позже одного дня (если за это время не выпал снег). Эта вероятность уменьшается на 10% за каждый новый день, и каждый дюйм выпавшего снега.

Черная Ива (Нейтрально-Злая)

TR: Любой; FQ: Очень Редкая; #AP: 1; SZ: Большая (9 футов в диаметре); HD: 16 (59 хит-поинтов); ML: 19; Str: 20; Dex: 6; Con: 20; Int: 3-5; Wis: —; Cha: —; MV: ¼; MR: Нет; TR: Небольшое; AC: 2; THAC0: 5; AT: 1d4 (каждое щупальце).

Это плотоядное растение не превышает размерами небольшое дерево или бревно. Родственная с гигантским анемоном, черная ива обладает щупальцами, напоминающими ветки. Эти щупальца могут скрываться в полой внутренней части ивы, когда она пытается замаскироваться под бревно, или же находиться в расправленном положении, напоминая настоящие древесные ветви. Черная ива предпочитает вводить своих жертв перед нападением в состояние ступора, испуская *ауру сна* в радиусе 20 футов (спас-бросок против заклинания для избежания воздействия ауры). Тот, кто оказывается проглочен ивой, постепенно переваривается со скорость 1d4 хит-поинта в раунд. Черная ива регенерирует 1 хит-поинт в раунд и обладает к большей части электрических атак.

Кудхи (Нейтральная)

TR: Леса; FQ: Редкие; #AP: 1d8; SZ: Средняя (4 фута); HD: 3+3 (17 хит-поинта); ML: 16; Str: 9; Dex: 18; Con: 13; Int: 2-4; Wis: 15; Cha: 13; MV: 18 или спринт 24; MR: Нет; TS: Нет; AC: 5; THAC0: 17; AT: 2d4 (зубы).

Так же известные, как эльфийские гончие, кудхи являются большими псами, зеленовато-коричневой окраски. Если их рассердить, то они оказываются ужасающими противниками. Они могут передвигаться с огромной скоростью, делая рывки, продолжающиеся несколько раундов. Кудхи прыгают на гуманоидных противников, используя свой вес для того, чтобы сбить их с ног (бросок Силы). Упавших противников легче кусать (отсутствуют положительные модификаторы за Ловкость и кудхи получают +2 к броскам атаки). Природная окраска кудхи позволяет им скрываться в лесах и высоких травах так, что в 75% случаев они будут абсолютно незаметны.

Рыцарь Смерти (Нейтрально-Злой)

TR: Любой; FQ: Очень редкий; #AP: 1; SZ: Средний (6-7 футов); HD: 9 (54 хит-поинта); ML: 17; Str: 16, Dex: 16, Con: 12, Int: 17-18, Wis: 11, Cha: 1; MV: 12; MR: 75%; TS: Нет; AC: 0; THAC0: 8; AT: 1d10+2 или в зависимости от оружия.

Рыцари смерти являются трагическими подобиями рыцарей, которые предали свою честь и нарушили клятву. Самым известным примером этого является Лорд Сот, но существуют и другие рыцари смерти, совершившие такие же тяжелые преступления и получившие такое же проклятье. Рыцарь смерти сохраняет все бойцовские навыки, которыми он обладал при жизни. Он так же сохраняет извращенное чувство чести: он никогда не будет нападать из засады и не будет атаковать безоружного. Сила рыцарей смерти равняется 18(00). Их излюбленным оружием является меч (в 80% случаев это оказывается магический меч +2 или лучше).

Рыцарь смерти постоянно излучает страх в радиусе 5 футов. Он так же может использовать по желанию заклинания *определения магии, определения невидимости* и *стены льда*. Дважды в день он может применять заклятье *рассеивания магии*. Раз в день он способен использовать заклинание *слово силы: ослепление, слово силы: оглушение* или *слово силы: умертвление*. Кроме того, он может накладывать раз в день заклинание *символ страха* или *символ боли*, и применять один 20-дайсовый *огненный шар*. Все заклинания действуют на 20-ом уровне.

Рыцари смерти обладают 75% сопротивляемостью магическим заклинаниям (если при проверке сопротивляемости заклинаниям выбрасывается результат 11 или меньше, то заклятье отражается обратно в мага). Рыцарь смерти не может быть изгнан, и не может быть уничтожен заклинанием *святого слова*. Рыцари смерти могут управлять нежитью так, если бы они были жрецами 6-ого уровня.

Дельфин (Законно-Добрый)

TR: Моря; FQ: Нередкий; #AP: 2d10; SZ: Средний (5 футов); HD: 2+2 (12 хит-поинтов); ML: 11; Str: 10; Dex: 18; Con: 12; Int: 11-12; Wis: 14; Cha: 12; MV: 30; MR: Нет; TS: Нет; AC: 5; THAC0: 16; AT: 2d4 (удар головой).

Дельфины испытывают дружественные чувства к людям и гуманоидам, атакуя только в целях самозащиты. Во всех остальных случаях дельфины помогают тем, кто потерялся в море. Дельфины практически всегда нападают на акул. Обладая высоким интеллектом, они атакуют организованной группой, повинуясь приказам своего лидера.

Фетч (Хаотично-Злой)

TR: Любой; FQ: Очень редкий; #AP: 1; SZ: Средний (4-7 футов); HD: 9 (43 хит-поинта); ML: 14; Str: 17; Dex: 9; Con: 13; Int: 13-14; Wis: 13; Cha: 13; MV: 6; MR: Нет; TS: Нет; AC: 4; THAC0: 11; AT: Вытягивает два уровня.

Эти злобные существа существуют на слоях Бездны и могут попадать на Кринн только через отражающие поверхности, подобные зеркалам или прудам. Фетчи напоминают измученные, бледные подобия людей, которые смотрят на отражающую поверхность. Фетч не может покинуть её до тех пор, пока не встретится взглядом с человеком, которого он пытается убить. Фетч должен провести все свое тело через отражающую поверхность для того, чтобы атаковать избранную им цель. Он является невидимым для всех, за исключением той жертвы, которую он атакует. Заклинания *истинного видения* (но не *определения невидимости*) способны сделать фетча видимым. Жертва этого существа всегда видит фетча в любой разновидности зеркала. Фетч проводит две атаки в раунд; каждая удачная атака

заставляет жертву потерять 2 уровня (что отражается на THAC0, хит-поинтах и всех остальных силах, связанных с уровнями). Если жертва умирает, то фетч утягивает его или её в Пустоту, где она становится еще одним фетчем.

Огненный Служитель (Законно-Злой)

TR: Вулканы; FQ: Очень редкий; #AP: 1d4; SZ: Большой (7-9 футов); HD: 6 (30 хит-поинтов); ML: 15; Str: 14; Dex: 12; Con: 10; Int: 11-18; Wis: 10; Cha: 15; MV: 12; MR: Нет; TS: Нет; AC: 3; THAC0: 15; AT: 2d6.

Огненные служители являются могучими воинами, состоящими из живого пламени. В сражении они дерутся большими мечами, хотя разновидность оружия никак не влияет на урон, наносимый их противникам. Огненные служители должны находиться в огне для того, чтобы оставаться в живых. За пределами пламени они могут существовать всего 1d6 часов, после чего служители теряют свою огненную ауру; в последующие 1d6 часов они теряют 1d2 хит-поинтов в оборот, пока не возвращаются в огонь или не погибают.

Огненные служители обладают иммунитетом к атакам, основанным на огне. На самом деле, магические огни восстанавливают количество урона, которое получают служители. При этом они получают один дополнительный пункт урона за каждый кубик в случае с атаками, основанными на воде, и двойной урон от атак, основанных на холоде. В любом случае, атаки основанные на воде или на холоде, уменьшают вдвое количество времени, которое огненные служители могут проводить за пределами своего огня.

Огненная Тень (Хаотично-Злая)

TR: Любой; FQ: Очень редкая; #AP: 1; SZ: Огромная (30 футов); HD: 13+3 (61 хит-поинтов); ML: 16; Str: 21; Dex: 9; Con: 18; Int: 17-18; Wis: 13; Cha: -3; MV: 6; MR: 50%; TS: Нет; AC: 0; THAC0: 7; AT: 1d6/1d6 (когти), 3d6 (зубы) или 4d4 (луч).

Эти ужасные существа являются обитателями Адских Королевств Бездны, и состоят из холодного, зеленого пламени. На Основной Материальный План их может призвать только жрец 8-ого или более высокого уровня, но только в том случае, если этот призыв одобрит божество жреца. Огненная тень проводит по 3 атаки в раунд. Противники, которые не обладают сопротивлением огню, получают 1d6 единиц урона за каждый раунд пребывания в радиусе 10 футов от огненной тени. Любая жертва, к которой прикасается огненная тень, должна сделать спас-бросок против заклинания, или же её плоть начнет превращаться в зеленое пламя со скоростью 1d8 хит-поинтов в раунд. Распространение пламени можно прекратить заклинанием *исцеления* или с помощью святой воды, которая исцеляет 1d6+1 хит-поинтов. Если весь урон, нанесенный пламенем, не будет исцелен, то оно будет продолжать распространяться со скоростью 1d8 единиц в оборот. Тот, кто гибнет в результате воздействия пламени, становится маленькой огненной тенью, которая подчиняется приказам главного монстра. Огненная тень так же может поглощать своих жертв, получая 1d20 хит-поинтов.

Кроме того, огненная тень так же может использовать свой *луч забвения* в течение каждого раунда, нанося 4d4 единиц урона каждому, кто находится в области воздействия луча, равняющейся 5 на 130 футов. Спас-бросок против разящего дыхания уменьшает урон в два раза; любой противник, который был убит огнем сразу же дезинтегрируется. Огненные тени обладают иммунитетом к огню, ментальным атакам и немагическому оружию ближнего боя.

Магическое оружие наносит обычный урон, а *булава разрушения* с 50% вероятностью полностью уничтожает их. Огненные тени уничтожаются одним ударом Молота Хараса.

Игровые животные * (Нейтральные)

TR: Любой; FQ: Обычные; #AP: 2d4-1; SZ: Маленькие-Средние (2-5 футов); HD: 2d8; ML: 7; Str: 4; Dex: 12; Con: 10; Int: 1; Wis: —; Cha: —; MV: 12, MR: Нет; TS: Нет; AC: 9; THAC0: 19; AT: 1/2 hp

Это приблизительные показатели игровых животных, предназначенные для таких зверей, как индюки, утки, рыбы, кролики, дикие свиньи, мулы и олени. Изменяйте значения их хит-поинтов в зависимости от размеров зверя.

Карга (Нейтрально-Злая)

TR: Любой; FQ: Очень редкая; #AP: 1d3; SZ: Большая (8 футов); HD: 9 (38 хит-поинтов); ML: 15; Str: 16; Dex: 15; Con: 13; Int: 11-12; Wis: 9; Cha: 4; MV: 12, Sw 12; MR: 35%, TS: D; AC: -2; THAC0: 9 (12); AT: 1d8/1d8+8 (когти), 2d4+1 (зубы).

Существует три разновидности карг: армис, зеленые карги и морские карги. Все они являются отвратительными, высохшими существами, которые выглядят, как морщинистые, старые женщины. Хотя они кажутся слабыми, их Сила действительно поражает. Все карги обладают значением этого атрибута, равным 18/00 или выше. Кроме того, они обладают способность изменять облик по своей воле, используя это для того, чтобы заманивать слабых жертв в свои хижины, или более могучих противников – в заранее расставленные ловушки.

Карги становятся еще сильнее, когда формируют группу из трех любых представительниц этого рода. В этом случае, они получают следующие силы: *проклятье*, *превращение, вуаль, оживление мертвецов, греза, управление погодой, силовая клетка, видение, пустой разум* и способность накладывать заклинания, подобно магам 9-ого уровня. Для использования этих заклятий все три члена группы должны находиться на расстоянии 10 футов друг от друга, и произнесение заклинания заменяет все оставшиеся атаки, которые могли бы провести члены группы. Тем не менее, карги очень редко применяют заклинания в битве, предпочитая использовать их против близлежащих поселений.

Каждая разновидность карг обладает своими собственными боевыми способностями. Аннис атакуют противников своими когтями и зубами. Любая аннис, которая проводит все три атаки в течение одного раунда, хватает своего противника и в течение следующего раунда все атаки аннис автоматически оказываются успешными, если жертве не удается убить каргу или вырваться из захвата (телепортировавшись, разорвав захват с помощью своей Силы и так далее). Толстая кожа аннис отнимает 1 единицу урона при атаке этих существ с помощью колющего или режущего оружия. Тем не менее, дробящее оружие наносит им 1 дополнительный пункт урона.

Зеленые карги дают отрицательный модификатор -5 к броскам ошарашивания своих противников, благодаря их природной окраске и способности абсолютно бесшумно передвигаться. Обладая силой, сравнимой только с мощью огра, зеленые карги получают положительный модификатор +3 к броскам атаки, и +6 к броскам урона. Они могут по желанию накладывать следующие заклинания раз в раунд: *фальшивый звук, танцующие*

огни, невидимость, проход без следа, самопревращение, разговор с монстрами, дыхание под водой и *слабость*. Они так же могут имитировать голос любого человека или нечеловека, как взрослого, так и юного.

Морские карги являются самыми извращенными из всех карг. Они ненавидят красоту и стремятся уничтожать её повсюду. Истинный облик морских карг остается скрытым, до тех пор, пока их жертвы не приближаются к ним, но на самом деле он настолько ужасен, что каждый, кто видит морскую каргу, должен сделать спас-бросок против заклинания или потерять половину своей силы на 1d6 оборотов. Более того, карги обладают смертоносной атакой взглядом, которую могут использовать три раза в день. Она воздействует на одно существо, находящееся в радиусе 30 футов. Жертва должна сделать спас-бросок против яда или умереть от страха (25%) или же утратить подвижность на три дня (75%). В любом случае, проваленный спас-бросок обычно становится роковым для несчастных, так как карга сразу же начинает пожирать их. Морские карги, подобно всем остальным представительницам этого рода, получают положительные модификатор +3 к атаке и + 6 к урону.

Гидра* (Нейтральная)

TR: Болото; FQ: Нередкая; #AP: 1; SZ: Гаргантюа (30 футов длины); HD: 1d8+4 (8 хит-поинтов) на каждую голову); ML: 10; Str: 17; Dex: 9; Con: 10; Int: 2-4; Wis: —; Cha: —; MV: 9, плаванье 12; MR: Нет; TS: Нет; AC: 5; THAC0: 15; AT: 1d8 (каждая голова).

Эта огромная рептилия чем-то напоминает дракона, за исключением того, что у неё нет крыльев, и есть множество голов. Обычно у гидры от 5 до 12 голов (1d4+8), каждая из которых должна быть отрублена до того, как гидра будет убита. Гидра получает все 8 хит-поинтов за каждый свой Хит Дайс. Количество голов гидры равняется её Хит Дайсу: таким образом, 5-тиголовая гидра будет иметь 5 Хит Дайсов. Гидра может одновременно атаковать одного противника четырьмя головами, нанося ему по одному укусу от каждой. Гидры, Хит Дайс которых варьируется от 5 до 6 HD, наносят 1d6 единиц урона за каждый укус; монстры, Хит Дайс которых изменяется в промежутке между 7-10, наносят 1d8 единиц урона, и, наконец, те гидры, Хит Дайс которых равен 11-12, наносят 1d10 пунктов вреда. Каждый раз, когда гидра получает 8 единиц урона, одна из её голов отделяется от тела. Гидра продолжает проводить атаки, как и при первоначальном Хит Дайсе, независимо от количества отрубленных голов. Атаки, направленные в тело гидры, не имеют каких-либо последствий, если, конечно же, урон, нанесенный этой атакой, не равняется первоначальному количеству хит-поинтов гидры.

Бесенок Кровавого Моря (Хаотично-Злой)

TR: Тропический океан; FQ: Очень редкий; #AP: 10d4; SZ: Крошечный (2 фута); HD: 5+3 (28 хит-поинтов); ML: 11; Str: 13; Dex: 17; Con: 10; Int: 11-12; Wis: 8; Cha: 9; MV: 12, полет 24 (A), плаванье 6; MR: Нет; TS: E; AC: 4 (1 в облике тумана); THAC0: 15; AT: 1d6 или 1.

Эти злобные существа могут по желанию принимать один из двух обликов. Один облик представляет собой облако красного тумана с двумя глазами, висящими в самом центре облака. Другой является красным гуманоидом с когтями, рогами и хвостом. В этом облике бесенок обладает Классом Защиты, равным 4, и леденящим прикосновением, наносящим 1d6 единиц урона. Тем не менее, в своих материальных телах бесята Кровавого Моря не могут

летать. В облике тумана они обладают Классом Защиты, равным 1 и могут летать, но при этом наносят всего один пункт урона своим прикосновением. Бесенка нельзя изгнать или ранить обычным оружием. Если он получит удар электричеством, то существует 10% вероятность того, что бесенок создаст свою собственную копию.

Канийская Кукла (Хаотично-Злая)

TR: Любой; FQ: Редкая; #AP: 2d6; SZ: Крошечная (6 дюймов); HD: 2 (9 хит-поинтов); ML: 20; Str: 6; Dex: 9; Con: 6; Int: 0; Wis: 0; Cha: 13; MV: 9; MR: Нет; TS: Нет; AC: 10; THAC0: 19; AT: 1d4.

Эти примитивные куклы иногда оживают, стремясь выполнить злые приказы того существа, которое зачаровало их. Канийские куклы всегда атакуют с помощью своих клювов или зубов, нанося 1d4 единиц урона в случае успешного удара. После этого они могут продолжать жевать плоть, в которую им удалось впиться зубами, нанося 1 дополнительный пункт урона до тех пор, пока кукла не будет уничтожена, или же её цель не будет достигнута. Форма, скорость движения и Класс Защиты каждой куклы довольно сильно варьируются, но скорость движения ни одной куклы не может превышать 15, а их Класс Защиты не может опускаться ниже 8.

Зимородок (Нейтральный)

TR: Прибрежные районы; FQ: Нередкий; #AP: 4d6; SZ: Средний (размах крыла 4 фута); HD: 1 (5 хит-поинтов); ML: 7; Str: 9; Dex: 18; Con: 9; Int: 1; Wis: 9; Cha: —; MV: 1, полет 36 (C); MR: Нет; TS: Q; AC: 5; THAC0: 19; AT: 1d4.

Перья глубокого синего цвета, белый хохолок и отчаянные крики являются очевидными признаками зимородка. Эти большие хищники пытаются рыбой и грызунами и строят свои гнезда высоко на недостижимых морских утесах и скалах.

Кобольды (Законно-Злые)

TR: Любой, FQ: Нередкие; #AP: 1d4; SZ: Маленькие (3 фута), HD: 1/2 (1d4 хит-поинта); ML: 9; Str: 7; Dex: 6; Con: 8; Int: 8-10; Wis: 5; Cha: 6; MV: 6; MR: Нет; TS: J/0 (Qx5); AC: 7 (10); THAC0: 20; AT: 1d4 или в зависимости от оружия.

Ростом приблизительно в 3 фута, эти склонные к садизму гуманоиды всегда атакуют всех гномов, которые попадаются им на глаза; ненависть кобольдов к гномам не знает пределов. Тем не менее, они не откажутся напасть и на других противников, во всяком случае, до тех пор, пока у них будет огромное численное превосходство. Они предпочитают не сближаться со своими врагами до тех пор, пока они не ослабеют.

Кобольды обожают расставлять ловушки и силки для больших гуманоидов. Подобно гоблинам они получают отрицательный модификатор –1 при сражениях на открытом воздухе.

Гигантская ящерица (Нейтральная)

TR: Любой теплый; FQ: Нередкий; #AP: 1d4; SZ: Огромная (15 футов); HD: 3+1 (14 хит-поинтов); ML: 9; Str: 12; Dex: 11; Con: 9; Int: 1; Wis: —; Cha: —; MV: 15; MR: Нет; TS: Нет; AC: 5; THAC0: 17; AT: 1d8.

Эти большие рептилии используются в качестве боевых скакунов пустынными кочевниками и слигами. В случае результата броска атаки, равного 20, жертва оказывается во рту у ящерицы и получает двойной урон.

Паразиты* (Нейтральные)

TR: Любой; FQ: Обычные; #AP: 1 (1d6); SZ: Крошечные (1/2-2 фута); HD: 1 (1d8 hp); ML: 12; Str: 2; Dex: 15; Con: 8; Int: 1; Wis: —; Cha: —; MV: 15 (полет 18, плаванье 18); MR: Нет; TS: Награбленные; AC: 8; THAC0: 20; AT: 1/2 hp

Это приблизительные показатели предназначены для отвратительных животных, которые крадут пищу и другие предметы у персонажей. К числу паразитов можно отнести маленьких обезьян или лемуров, белок и хомяков, скунсов или бурундуков, енотов, воронов и маленьких ящериц. Хит-поинты зависят от размеров животного.

Гигантская крыса (Нейтральная)

TR: Любой; FQ: Нередкая; #AP: 1 (2d8); SZ: Крошечная (2 фута); HD: 1/2 (1d4 хит-поинта); ML: 6; Str: 4; Dex: 12; Con: 8; Int: 2-4; Wis: —; Cha: —; MV: 12, плаванье 6; MR: Нет; TS: C; AC: 7; THAC0: 20; AT: 1d3, болезнь.

Гигантские крысы являются очень агрессивными и территориальными. Они живут на кораблях, в туннелях, могилах и мусорниках. Они бывают черного и коричневого цветов с белыми пятнами. Существует 5% вероятность того, кто крыса окажется больной. Укус больной крысы требует произведения спас-броска против яда для избежания заражения. Проваленный спас-бросок означает, что герой заражается болезнью, продолжающейся в течение 2d6 дней, на протяжении которых персонаж должен отдыхать. В конце этого времени жертва должна сделать бросок потрясения. Провал приводит к смерти или появлению какого-то физического недостатка; успех означает исцеление.

Песочник (Нейтральный)

TR: Песок; FQ: Редкий; #AP: 1; SZ: Большой (10 футов в диаметре); HD: 4 (21 хит-поинтов); ML: 7; Str: 12; Dex: 6; Con: 9; Int: 0; Wis: —; Cha: —; MV: 12, рытье 6; MR: Нет; TS: Нет; AC: 3; THAC0: 15; AT: 2d8

Эти существа напоминают аморфные массы осыпающегося песка. Они не являются агрессивными, если, конечно же, их не спровоцировать. Тем не менее, они являются очень территориальными. Они защищают свою территорию, нанося удары колючими псевдоподиями. Если на песочника будет вылито как минимум 10 галлонов воды, то это подействует на него так же, как и заклинание *замедления*, и песочник будет наносить только половину обычного урона. Песочники являются невидимыми для инфравидения и обладают иммунитетом к заклинаниям сна, очарования и удержания, как, впрочем, и к другим заклятьям, воздействующим на разум.

Гигантский скорпион (Нейтральный)

TR: Засушливый; FQ: Нередкий; #AP: 1d4; SZ: Средний (6 футов); HD: 5+5 (28 хит-поинтов); Ml: 11; Str: 9; Dex: 15; Con: 11; Int: 0; Wis: —; Cha: —; MV: 15; MR: Нет; TS: D; AC: 3; THAC0: 15; AT: 1d10/1d10 (клешни), 1d4 (жало), яд.

Существует 95% вероятность того, что гигантский скорпион атакует любое существо, которое приближается к нему. Он делает это с помощью двух огромных клешней, каждая из которых наносит 1d10 единиц урона, одновременно с чем, скорпион может наносить удары свои жалом. Таким образом, он может сражаться сразу с тремя противниками. Если скорпиону удается совершить захват одной из своих клешней, то он автоматически наносит своей жертве 1d10 единиц урона этой клешней в течение каждого последующего раунда. У жертвы есть всего одна возможность спастись: успешный бросок перегрузки. В каждом сражении скорпион может проделать это всего с одним персонажем. Удар жалом по плененному герою автоматически оказывается успешным. Жало скорпиона наносит 1d4 единиц урона и жертва должна сделать спас-бросок против яда или умереть в течение следующего раунда. Скорпион, у которого осталось 1d2 хит-поинта, получает сразу две атаки в раунд своим хвостом, так как он впадает в кровавое бешенство.

Теневой мастифф (Нейтрально-Злой)

TR: Подземелье; FQ: Редкий; #AP: 4d4; SZ: Средний (5 футов длины); HD: 4 (23 хит-поинтов); ML: 17; Str: 12; Dex: 18; Con: 8; Int: 2-4; Wis: 9; Cha: —; MV: 18 (9 при свете); MR: Нет; TS: Нет; AC: 6; THAC0: 17; AT: 2d4 (зубы).

Эти теневые псы являются идеальными ночными охотниками. Они могут укрыться в тенях в 40% случаев, нанося удар, а потом, вновь исчезая в тени, в результате чего их противникам приходится проводить свои атаки так, если бы они сражались в темноте. Лай теневой гончей вселяет страх и необходимость сражаться вслепую в случае провала спас-броска против магии смерти. Подвергшиеся воздействию мастиффа существа убегают в течение 2d6 раундов или до тех пор, пока не откажутся за пределами радиуса слышимости его лая.

Сирена (Нейтральная)

TR: Моря/побережья; FQ: Очень редкие; PAP: 1 (2d4); SZ: M (5'); HD: 4-7 (4 hp/HD); ML: 12; Str: 12-15; Dex: 17; Con: 12; Int: 13- 18; Wis: 9-12; Cha: 13-18; MV: 12 Sw 24; MR: 20%; TS: L/ M/ N/Q X; AC: 3; THAC0: 13; AT: 1d6 или в зависимости от оружия.

Сирены являются водной расой женщин. Песня сирены очаровывает каждого, кто слышит её. Сирены могут использовать следующие заклинания: *совет, самопревращение, облако тумана* и *улучшенная невидимость* раз в день. Любое существо, к которому прикасается сирена, должно сделать спас-бросок против яда или же его Интеллект уменьшится до 2 пунктов. Интеллект может быть восстановлен с помощью заклинания *рассеивания магии* или по предложению сирены. Сирены обладают иммунитетом ко всем газам.

Скелет* (Нейтральный)

TR: Любой; FQ: Редкий; #AP: 1d10; SZ: Средний (6 футов); HD: 1 (7 хит-поинтов); ML: 15; Str: 9; Dex: 6; Con: 16; Int: 0; Wis: —; Cha: —; MV: 12; MR: Нежить; TS: Нет; AC: 7; THAC0: 19; AT: 1d6 или в зависимости от оружия.

Скелеты являются бездумными, оживленными костями. Хотя тупое и дробящее оружие наносит скелетам полный урон, все атаки, произведенные с помощью рубящего или колющего оружия, наносят им только один пункт урона плюс магические модификаторы. Скелеты могут действовать только по приказу высокоуровневого жреца, волшебника или магии. Скелетов можно изгнать. Они обладают иммунитетом к сну, очарованию и контролю над разумом, как, впрочем, и яду с параличом.

Воин-скелет* (Нейтрально-Злой)

TR: Любой; FQ: Очень редкий; #AP: 1; SZ: Средний (6-7 футов); HD: 9+2 (79 хит-поинтов); ML: 15; Str: 13; Dex: 6; Con: 16; Int: 15-16; Wis: —; Cha: —; MV: 6; MR: 90%; TS: A; AC: 2; THAC0: 11; AT: В зависимости от оружия +3

Эти лорды нежити появились на свет тогда, когда их жизненная энергия была заключена в их золотые венцы. Воины-скелеты постоянно ищут их. Каждый, кто обладает одним из этих венцов, может контролировать воина, но тот, кто не знает, как делать это, подвергается значительному риску. Воины-скелеты не могут найти покой, пока они и их венцы не будут уничтожены. Для того чтобы получить власть над скелетом, персонаж должен одеть венец на голую голову. Венцы не действуют через шлемы, и любой головной убор разрывает контроль персонажа над скелетом. Носитель венца так же должен видеть воина-скелета, концентрируясь в течение одного раунда для установления власти над ним, после чего ему необходимо сделать успешный бросок Мудрости; в случае неудачи он может попытаться сделать это еще раз. Тем не менее, воин будет продолжать приближаться к хозяину венца с удвоенной скоростью, желая только убить его и завладеть своим венцом. Воины-скелеты обычно сражаются двуручными мечами, хотя могут использовать и другое оружие. Они получают положительный модификатор +3 ко всем броскам атаки, только магическое оружие может воздействовать на них, и они не могут быть изгнаны жрецами. Любое существо, обладающее показателем Хит Дайсов меньше 5, должно в панике бежать при одном виде воина-скелета, если ему не удастся сделать спас-бросок против заклинания.

Небесный рыболов (Нейтральный)

TR: Побережье; FQ: Нередкий; #AP: 1d20; SZ: Большой (размах крыльев 7 футов); HD: 4 (16 хит-поинтов); ML: 9; Str: 12; Dex: 13; Con: 10; Int: 13-14; Wis: —; Cha: —; MV: 3 Fl 24 (C); MR: Нет; TS: I/M/N/ Q; AC: 3; THAC0: 17; AT: 1d8+2 (клюв) или 1d6x2 (когти).

Эти исполинские, плотоядные птицы кажутся чем-то средним между летучей мышью и грифом. Их голое тело и чешуйчатая голова обычно черного или серого цвета. В большинстве своем небесные рыболовы обитают на побережье Кровавого Моря. Они не слишком разборчивы в пище, камнем падая как на одиноких странников, так и на овец с мулами. Небесный рыболов получает положительный модификатор +2 к своим атакам и наносит двойной урон в первом раунде. Когда небесный рыболов наносит удар, его жертва должна сделать бросок Ловкости для того, чтобы избежать захвата или же подняться в воздух на 1d4 раунда только для того, чтобы свалиться оттуда. Урон от падения равняется

1d6 пунктам вреда за каждый раунд подъема. Небесные рыболовы могут поднимать до 200 фунтов. Они выпускают свою добычу в случае получения 10 единиц урона.

Слиг* (Законно-Злой)

TR: Субтропики; FQ: Нередкий; #AP: 6d6; SZ: Средний (6 футов); HD: 3+3 (17 хит-поинтов); ML: 12; Str: 9; Dex: 9; Con: 14; Int: 8-10; Wis: 14; Cha: 4; MV: 9; MR: Нет; TS: L/M (логово – B); AC: 3; THAC0: 17; AT: 1d4 или оружием +2.

Являющиеся отдаленными родичами гоблинов и хобгоблинов, слиги несколько больше по размерам и гораздо более свирепы, чем их сородичи. Они любят сражения и ненавидят слабость, и готовы воспользоваться самыми изощренными методами для уничтожения своих врагов. Их ловушки являются настолько хорошо замаскированными, что пытающиеся обнаружить их герои обладают только половинной вероятностью заметить эти смертельные западни. Стены ловушек слигов покрыты слизью, чтобы помешать оказавшимся там существам, выбраться из них. Слиги не нападают на противников, которые кажутся сильнее их, предпочитая заманивать своих жертвы в засады. Более слабые противники атакуются мгновенно и беспощадно.

Слиги могут кусаться, нанося противникам немалый вред, но предпочитают использовать оружие. Их Сила позволяет им прибавлять два пункта к результатам бросков урона. Кроме того, слиги могут трижды в день извергать отравленную слюну на расстояние до 10 футов. Слюна наносит 1d6 единиц урона. Кроме того, производится бросок атаки против Класса Защиты 10 для того, чтобы определить, не попал ли яд в глаза. В этом случае, жертва должна сделать спас-бросок против яда или ослепнуть на 1d4+1 раунда.

Слиги обладают иммунитетом к огню. Магический огонь, направленный против слига, наносит ему на один пункт урона меньше за каждый кубик вреда.

Спектральные служители* (Мировозрение различное)

TR: Любой; FQ: Очень редкие; #AP: 1d20; SZ: Средние (5-7 футов); HD: Различный; ML: 13; Str: 5; Dex: 15; Con: 3; Int: 8-10; Wis: 7; Cha: 7; MV: 30; MR: 20%; TS: Нет; AC: 2; THAC0: Различный; AT: Различные.

Это духи гуманоидов, которые умерли до того, как они смогли выполнить задачу, которую поклялись исполнить. Спектральные служители обладают всеми способностями, которыми они обладали при жизни, хотя их мировозрение может измениться. Каждая из шести разновидностей спектральных служителей имеет свое название: берсерки, хранители, философы, бражники, искатели и воины. Они не могут наносить урон живым существам, если, конечно же, в момент своей смерти они не сжимали в руках оружие. Они не могут быть обезоружены, так как их оружие стало неотъемлемой частью их сущности.

Скорость спектральных служителей дает им модификатор –1 ко всем броскам инициативы. Они могут быть ранены только оружием +1 или с большим уровнем зачарования. Служители могут быть освобождены от своего унылого существования с помощью заклинания *снятия проклятья* или в том случае, если кто-то выполнит незаконченную ими миссию. Их нельзя изгнать.

Берсерки: Это служители, которые отбросили всякую надежду в один из дней обрести покой. Они обладают хаотично-злым мировозрением. Они атакуют и преследуют любых чужаков с пугающей страстью и настойчивостью. Все они вооружены, проводят по две атаки в раунд и получают положительные модификаторы +1 к броскам атаки и урона. Они не могут быть упокоены с помощью выполнения их клятвы; они будут сражаться насмерть.

Хранители: Все служители данного типа вооружены и обычно обладают хаотично-добрым или нейтрально-добрым мировозрением. Они исчезают в том случае, если их убивают, или же если им удается оберегать свой пост в течение 100 лет и одного дня. При необходимости они будут защищать себя, и, безусловно, будут сражаться ради защиты своих постов, но во всем остальном они не слишком опасны.

Философы: Эти спектральные служители могут обладать любым мировозрением. Они проводят свое время в размышлениях и научных занятиях. Они часто встречаются группами, состоящими из двух или более служителей, которые принимают участие в бесконечной дискуссии. Философы могут быть освобождены от своих клятв только в том случае, если им удастся решить неразрешимую проблему. Они атакуют только в том случае, если кто-то пытается усомниться в их чести, или если им приходиться защищать себя.

Бражники: Это недалекие служители, обреченные вечно кутить и праздновать. Они являются хаотично-злыми и довольно опасными, хотя они и не вооружены. Они часто окружают чужаков и настаивают на том, чтобы те присоединились к их призрачному пиру. Если герой присоединяется к празднику на 3 или более раундов, то он должен сделать спас-бросок против заклинания. В случае провала, он впадает в глубокий сон, который можно разрушить только с помощью заклинания *желания* или подобного ему. Дух несчастного покидает тело для того, чтобы присоединиться к пиру, и в течение каждого оборота герой теряет 1 уровень. Если он пробуждается, или же бражники гибнут, то персонаж восстанавливает утраченные уровни со скоростью 1 за каждые четыре часа.

Искатели: Они всегда вооружены и ищут на своих землях предметы, которые позволят им выполнить свою миссию. Эти существа являются законно-злыми и они всегда нападают на тех, кто стоит между ними и их невыполнимой целью.

Воины: Это духи тех, кто умер во время сражения. Обычно они встречаются во время призрачных сражений, когда вновь сходятся обе враждующих стороны. Их битва может продолжаться вечно, так как ни одна сторона не может нанести другой серьезного урона. Только вмешательство смертных может помочь им завершить сражение.

Гигантский паук* (Хаотично-Нейтральный)

TR: Любой; FQ: Редкий; #AP: 1d2; SZ: Большой (8 футов); HD: 4+4 (25 хит-поинтов); ML: 13; Str: 14; Dex: 12; Con: 12; Int: 2-4; Wis: —; Cha: —; MV: 15, паутина 6; MR: Нет; TS: C; AC: 4; THAC0: 13; AT: 1d8.

Гигантские пауки иногда сплетают большие паутины и западни, создавая лазейки или убежища, из которых можно атаковать, или же строят логова в глубоких лесах. Яд пауков является довольно сильным (спас-бросок против яда с отрицательным модификатором -2) и парализует жертв на 2d8 часов. Жертвы должны сделать бросок потрясения или умереть, если их не спасут в течение одного дня.

Белый Олень (Нейтрально-Добрый)

TR: Горы; FQ: Уникальный; #AP: 1; SZ: Средний (7 футов); HD: 10 (77 хит-поинтов); ML: 16; Str: 18; Dex: 21; Con: 15; Int: 13; Wis: 13; Cha: 13; MV: 24; MR: Нет; TS: Нет; AC: -5; THAC0: 11; AT: 1d6/1d6 (копыта) или 1d12 (рога).

Белый Олень является посланником Добрых Богов. Белый Олень представляет собой уникальное существо и часто использует свои особые способности для того, чтобы помощь существами, обладающим Добрым мировозрением. Он может по желанию *находить путь* и *разговаривать с животными*. Он так же может *благословлять* своих спутников три раза в день. Его нельзя пленить, и при необходимости он будет сражаться насмерть. Когда олень убит, его тело исчезает, и черные облака окружают убийц, что дает отрицательный модификатор –1 к их Классу Защиты.

Треант (Хаотично-Добрый)

TR: Леса; FQ: Очень редкий; #AP: 1d20; SZ: Огромный (18 футов); HD: 12 (60 хит-поинтов); ML: 15; Str: 20; Dex: 9; Con: 12; Int: 11-12; Wis: 15; Cha: 11; MV: 12; MR: Нет; TS: Qx5/X; AC: 0; THAC0: 9; AT: 4d6 или оживление деревьев.

Треанты являются лесными гигантами, которые больше напоминают деревья, чем людей. Они являются стражами лесов и сделают все, чтобы предотвратить их гибель. Атаки, основанные на огне, получают положительный модификатор +4 в случае использования их против треантов, которые так же получают одну дополнительную единицу урона за каждый кубик урона от этих атак. Треанты могут оживлять до двух деревьев, которые будут сражаться вместе с ними (AC 2, MV 3, HD 12, 48 hp, THAC0 9, AT 4d6 x 2).

Тролль* (Хаотично-Злой)

TR: Глушь; FQ: Нередкие; #AP: 1d12; SZ: Большой (9 футов); HD: 6+6 (35 хит-поинтов); ML: 14; Str: 18; Dex: 12; Con: 13; Int: 5-7; Wis: 5; Cha: 5; MV: 12; MR: Нет; TS: Q (D); AC: 4; THAC0: 13; AT: 1d4+4/1d4+4 (когти), 1d8+4 (зубы).

Тролль является ужасным, зеленым хищником, который встречается практически во всем мире. Из-за того, что эти существа всегда голодны, они постоянно рыщут в поисках добычи и потому очень опасны. Их худые тела скрывают в себе силу, благодаря которой тролли могут гнуть железные прутья. У них довольно плохой слух, но обоняние у троллей развито очень хорошо. Они атакуют с помощью когтей и зубов, и могут направлять все свои атаки против различных противников. В случае использования оружия, они получают положительный модификатор +5 к броскам урона, благодаря своей Силе.

Рубящее оружие в случае результат броска атаки, равного 20, отрубает у тролля одну из его конечностей. Тем не менее, это не всегда оказывается хорошо, так как даже отрубленные части тела тролля продолжают сражаться. После завершения боя они стараются соединиться с основным телом. Тролли могут регенерировать полученный урон спустя три раунда после нанесения им раны. Они регенерируют со скоростью 3 хит-поинта в раунд. Если количество хит-поинтов тролля достигает 0, то он падает на землю, но не умирает. Только огонь и кислота могут нанести постоянный урон троллю; любые другие атаки приведут только к тому, что тролль постепенно регенерирует полученный урон.

Неживой зверь, Станк* (Нейтральный)

TR: Глушь; FQ: Очень редкий; #AP: 1; SZ: Огромный (20 футов); HD: 12+12 (81 хит-поинт); ML: 14; Str: 22; Dex: 9; Con: 13; Int: 0; Wis: —; Cha:—; MV:9, плаванье 9; MR:20%; TS:G; AC: 6; THAC0: 7; AT: 1d6+2/1d6+2)бивни), 3d8 (ноги).

Этот бездумный кошмар является родственником гхолора, гниющего монстра из плоти и костей. Размером с маленького дракона, он обладает огромной рогатой головой с двумя бивнями и обнаженными ребрами, покрытыми шипами, которые формируют его костяк. Станк атакует противников своими бивнями и острыми когтями. Любой противник, получающий удар огромным когтем, должен сделать спас-бросок против магии смерти или оказаться пронзенным им, получая 1d20 дополнительных единиц урона. Станк так же может топтать своих противников, нанося им 3d8 единиц урона (успешный спас-бросок против магии смерти позволяет получить всего 1d8 единиц). Если спас-бросок провален, то необходимо сделать еще один – на этот раз против посохов и жезлов. Если проваливается и он, то жертва оказывается в теле чудовища, получая 1d4 единиц урона в течение каждого последующего раунда. Жертвы могут атаковать с отрицательным модификатором -3 и могут быть освобождены, если количество хит-поинтов зверя опустится ниже половины.

Станки не могут быть изгнаны и обладают иммунитетом к огню. Они получают всего один пункт вреда, плюс магические бонусы, от режущего оружия, тогда как дробящее оружие наносит им полный урон.

Вредители* (Нейтральные)

TR: Любой; FQ: Частые; #AP: 1 (2d6); SZ: От Крошечного до Маленького (1-3 фута); HD: 2d6 хит-поинтов; ML: 10; Str: 3; Dex: 9; Con: 9; Int: 1-2; Wis: —; Cha: —; MV: 9 (полет 15, плаванье 15); MR: Нет; TS: Найденные на трупах; AC: 7; THAC0: 19; AT: ½ hp

Это общая статистика для вредителей и грызунов, подобных змеям, крысам, ящерицам и суркам. Мастер может определить хит-поинты и значения атрибутов на основе размеров существа.

‘Вари (Нейтральные)

TR: Холмы/равнины; FQ: Обычные; #AP: 6d10; SZ: Средний (6 футов высоты); HD: 3 (15 хит-поинтов); ML: 5; Str: 11; Dex: 15; Con: 15; Int: 1; Wis: —; Cha: —; MV: 15; MR: Нет; TS: Нет; AC: 6; THAC0: 17; AT: 1d2 (удар головой), 1d6 (удар ногой), 1d4 (зубы) или 3d4 (ноги).

‘Вари являются глупыми, нелетающими птицами, которые встречаются во всех областях умеренного климата Ансалона. У них обычно зеленые или бронзовые перья, хотя иногда встречаются птицы с синей или золотой окраской. Являющиеся слишком упрямыми для доместикации, ’вари часто оказываются предметом охоты из-за их перьев и мягких кож. Эти птицы настолько глупы, что разрешают хищникам путешествовать вместе с их стаями. Тем не менее, неожиданные и громкие звуки, запах мускуса или крови приводят их в панику и ‘вари бросаются в бегство, растаптывая все, что оказывается у них на пути (нанося 3d4 единиц урона). ‘Вари едят все, начиная камнями и шляпами, и заканчивая фруктами и ящерицами.

Вемик (Нейтральный)

TR: Равнины; FQ: Очень редкий; #AP: 2d8; SZ: Большой (7 футов); HD: 5+8 (33 хит-поинта) ; ML: 12; Str: 15; Dex: 12; Con: 12; Int: 8-10; Wis: 13; Cha: 10; MV: 12; MR: Нет; TS: B; AC: 6; THAC0: 15; AT: 1d4/1d4 (когти), оружие.

Вемики являются львиными подобиями кентавров. До талии они являются гуманоидами, но ниже они становятся львами. У мужчин этого народа длинные, черные гривы. Они могут использовать для атаки, как свои передние лапы, так и оружие. Вемики являются настолько быстрыми, что они получают положительный модификатор -2 к инициативе.

Витчлин (Хаотично-Злой)

TR: Любой; FQ: Очень редкий; #AP: 1; SZ: Средний (5 футов); HD: 4+4 (22 хит-поинтов); ML: 12; Str: 9; Dex: 9; Con: 9; Int: 2-4; Wis: —; Cha: —; MV 9; MR: Как у нежити; TS: Нет; AC: 2; THAC0: 15; AT: Особые.

Витлчины являются эльфийской нежитью. Они выглядят, как пара летающих глаз, сопровождаемых парой скелетных рук, хотя способные видеть невидимое узреют черный эльфийский скелет, едва скрытый гниющей плотью. Витлины обладают обычными иммунитетами нежити. Вдобавок к этому, они могут быть ранены только оружием +1 или с большим уровнем зачарования. Святая вода наносит им 2d4 единиц урона за каждый фиал. Каждый, кто не может видеть невидимые предметы и существ, получает отрицательный модификатор –2 при атаке витлчина; все остальные персонажи проводят свои атаки так же, как и обычно. Витлчины изгоняются, подобно спектрам. Их левая рука парализует противников на 2d4 раунда, если им не удается сделать спас-бросок против паралича. Правая рука наносит 2d6 единиц урона ядом тому, кто проваливает спас-бросок против яда. Кроме того, те витчлины, которые были способны накладывать заклинания при жизни, сохраняют эту способность и после смерти, хотя и делают это на вдвое меньшем уровне. Если витчлин парализует эльфа, то он может наложить на него заклинание *совета*, если тому не удастся сделать спас-бросок против заклинания. Когда витчлин убивает противника, он становится видимым на 1d4 раунда. Эльф убитый витлчином, становится подобием своего убийцы, в течение семи дней.

Особые Артефакты Ансалона

Магия воздействовала на историю Кринна в такой же степени, как и любые другие силы. Многие могучие артефакты были созданы. Но к концу Эры Силы, Король-Жрец, боясь силы магии, стал преследовать магов и их творения. Среди смертных магия стала запретным знанием, и в результате этого, большая часть чудесных устройств была утрачена. Приведенный далее перечень волшебных предметов описывает те вещи, с которыми герои могут столкнуться во время своих приключений.

Большая часть описанных далее предметов является артефактами, уникальными вещами, которые превосходят по силе стандартные магические изделия. Названия этих предметов только доказывают их уникальность. Каждый артефакт является результатом мистических исследований и представляет собой произведение высочайшего магического искусства.

Каждый артефакт имеет свою собственную историю, историю своего создания и использования, и роли, которую судьба приготовила ему. Вы можете использовать каждую историю для создания своего приключения, состоящего в обнаружении артефакта, постепенного изучения его сил и истории, и исполнения его предназначения с помощью героев.

Но будьте осторожны, открывая силу и потенциал этих сокровищ героям; борьба только делает победу желаннее. Активация артефактов чаще всего требует особых действий или слов. Произнося громко таинственное слово или фразу, при вращении, нажиме или другом воздействии на артефакт персонаж может задействовать его. При этом у персонажа должна быть возможность произносить вслух командные слова. Мастер может свободно изменять командные слова для описанных далее предметов.

Свитки

Свиток Звездного Пути

Используется: Волшебниками Высокого Волшебства

Описание: Этот свиток позволяет не обращать внимания на естественное ослабление и усиление магии в зависимости от изменения фаз луны. Свиток концентрирует магию лун в течение определенного времени.

Силы: Чтение этого свитка создает магический канал, ведущий сквозь время, позволяющий воспроизвести эффекты лунной магии, как если бы соответствующая луна находилась в зените. Свиток действует исключительно для читающего свиток независимо от действительного положения луны. Свиток действует 48 часов, затем магия луны возвращается к своему естественному циклу. Если в это время в зенит восходят другие луны, то их соединение приводит к обычным последствиям, но только для читающего свиток мага. Использование этого свитка истощает мага на 1d4 дня после завершения 48-часового воздействия, обеспечивая отрицательный модификатор -2 ко всем броскам и уменьшая норму его движения в два раза.

Защиты: Прерывание **XP Ценность**: 1,000

Кольца

Золотое кольцо исцеления

Используется: Волшебниками; Даламаром.

Описание: Это кольцо выглядит как золотая полоска, скрученная замысловатым узлом. Оно представляет собой последнюю защиту мага, спасая его от смерти. Школы волшебства производят подобные кольца и в наше время. Даламар, темный эльфийский маг, использовал именно такое кольцо, чтобы выжить после смертоносной атаки своего наставника Рейстлина.

Силы: Кольцо воздействует только на своего владельца. Оно может исцелять до 6 хит-поинтов в день. Более того, оно может спасти волшебника от одного смертельного удара,

возродив его с 1 хит-поинтом. После спасения жизни мага, это кольцо больше никогда не будет служить ему, но может быть передано другому волшебнику.

Защиты: Урон **XP Ценность**: 3,000

Кольцо Природной Любви

Используется: Всеми; Тикой Вейлан

Описание: Это кольцо выглядит самым, что ни на есть обыкновенным, и сделано в виде двух сплетенных веточек, между которых находится цветущая роза.

Долгая история этого кольца начинается в Эру Мечтаний. Оно принадлежало Леди Эллис, которая передала его своему сыну Арину для его возлюбленной. К несчастью, прекрасная Марисса, возлюбленная Арина, растопила холодное сердце вампира по имени Крил Крадущийся в Тени. Мастер Крил похитил жизнь Мариссы, сделав её себе подобной. Заклеймив её печатью зла, он приказал ей убить Арина. Даже будучи навеки проклятой, прекрасная Марисса не склонилась пред злобой Крила. Десятилетие спустя она бросилась на кол охотника на ведьм для того, чтобы избавить себя от бесконечных мучений и досадить Мастеру Крилу. Вампир сохранил её кольцо, которое напоминало ему о его потере.

После этого Мастер Крил удалился в заброшенное поместье, расположенное на отрогах Гиблого Хребта в Абанасинии, поклявшись больше никогда не влюбляться. Однажды он прогуливался рядом с полуразрушенным портом, который назывался Путь Деринга. В то время как он приценивался к корове для своего последующего пиршества, Крил стал жертвой обычного воришки. Маленькая девочка по имени Тика стащила кольцо с пальца вампира в тот момент, когда он соизволил обратить на нее свое внимание. Взбешенный Крил послал своих прислужников, чтобы те нашли дерзкую девчонку, однако никто из них не вернулся. Спустя две недели в дверь Крила постучал маг по имени Вейлан.

Вейлан сообщил, что кольцо вампира находится у его дочери, и предложил разыграть право на его владение. Заинтригованный Крил согласился на игру. В случае проигрыша вампир оставлял мага и ребенка в покое. Если же он выигрывал, то получал в собственность, как кольцо, так и жизни семейства Вейлан.

Никому не известно, чем окончилась игра. Кто-то говорит, что выиграл Вейлан и Крил нехотя выполнил уговор. Другие утверждают, что маг сплутовал в игре и разгневанный вампир поклялся отомстить в будущем. Мертвые могут позволить себе быть терпеливыми. Что бы ни случилось, Вейлан выжил. Лорд Обмана, в конце концов, вернулся, чтобы бросить вызов магу, однако Вейлан телепортировал Тику на другой материк.

Тика носила кольцо на цепочке на шее в память о своем отце. Она не имела понятия об его силе, но однажды, когда ей пришлось очень тяжело, она заснула с кольцом, прося отца дать ей совет. Это активировало магию, заключенную в кольце. Неизвестно, куда привела ее судьба в итоге, однако, как сказал ей однажды прорицатель, “Природная любовь когда-нибудь найдет верное сердце и исцеляющие руки".

Силы: Кольцо определяется, только как наделенное малым волшебством. Оно действует, как *кольцо защиты +2*, улучшая Класс Защиты на -2 и добавляя +2 ко всем спас-броскам. Оно также защищает ото всех стихий, уменьшая урон от огня, холода, молнии, воды и

воздуха вдвое – делая своего носителя иммунным к 3 кубикам немагического урона от природных стихий.

Кольцо делает носителя иммунным к разрушительному воздействию времени. Оно в два раза замедляет процесс старения и вдвое ускоряет заживление ран. Только катастрофа или физическое насилие может убить носителя. В любом другом случае носитель не может умереть.

Это кольцо является одним из трех артефактов, образующих Круг Любви. Эти артефакты были созданы в древности богиней Мишакаль для прекращения войны между двумя знатными семействами. Дух мага земли, Хериса Джеррольда, обитает в кольце Природной Любви. Брат Хериса, Трэ, и его невеста, Мирри, находятся в двух других артефактах Круга Любви. Однажды, судьба воссоединит эти артефакты и души, заключенные в них. Кольцо Природной Любви является противоположностью Браслета Гордыни из Триады Предательства, трех артефактов, созданных Хиддукелем.

Защиты: Снятие, *Браслет Гордыни*. **XP Ценность**: 7,700

Кольцо Проецирования

Используется: Волшебниками; Серинда

Описание: Это кольцо представляет собой простую бронзовую полоску, покрытую черной эмалью. На нем в серебряном обрамлении находится розовый кристалл, окруженный восемью кусочками янтаря. Кристалл может быть поднят, открывая небольшое секретное пространство под собой. Происхождение кольца остается загадкой, хотя говорят, что оно появилось из-за моря. Серинда получила *кольцо проецирования* от черного мага моря, Мелика в память о битве с пиратами Мандракора Грабителя возле Крайнего Леса. Кольцо использовалось для создания миража острова в открытом море.

Силы: Когда кристалл поднят и прозвучало командное слово, в 60 ярдах от заклинателя появляется его иллюзорный образ. Эта точная копия воспроизводит все действия оригинала или же выполняет другие действия по команде мага, если маг ограничивает свои действия передвижением с половинной нормой движения и не атакует противников. Заклинатель должен видеть иллюзию для того, чтобы управлять ей. Эту силу можно использовать один раз в час, и применять не более 5 раундов.

Защиты: *Рассеивание магии*, отвлечение **XP Ценность**: 500

Кольцо Изменения Облика

Используется: Всеми; Тассельхоффом

Описание: Это кольцо дает возможность своему владельцу принимать облик определенного существа. Каждое кольцо отвечает за облик одного зверя. Схожими силами могут так же наделяться пояса, мантии, перчатки или браслеты.

Тассельхофф нашел одно такое кольцо: костяное колечко в форме мышиной головы. В него были вставлены два красных камня, напоминавших глаза. Надев его, Тас превратился в маленькую белую мышку.

Силы: Носители кольца могут превращаться в определенное животное либо с помощью командного слова, либо просто пожелав сделать это. Каждое подобное устройство ограничено одним обликом. Вся одежда и снаряжение, находящееся на владельце, кроме самого кольца, исчезают, становясь частью нового тела. Если хозяин кольца остается в облике животного количество раундов, превышающее значение его Мудрости, то он может начать забывать о том, что он не животное. В течение каждого раунда он должен делать броски Мудрости. После трех проваленных бросков хозяин кольца забывает о том, что он человек. Пока человек помнит свой истинный облик (или если ему напоминает об этом его товарищ), то он может снова принять его, просто подумав об этом.

Защиты: *Определение Магии*. **XP Ценность**: 1,500

Посохи, Палочки, Жезлы

Жезл Молний Даламара

Используется: Магами

Описание: Хотя существует много аналогичных *жезлов молний*, но именно этот жезл, несет свое собственное проклятие. Он использовался Даламаром для убийства Китиары, и поэтому мертвая Владычица Драконов все еще охотится за этим жезлом и за его нынешним владельцем.

Силы: Жезл используется исключительно магами. Жезл создает *молнии* (10d6) на 15-ом уровне силы. Он обычно имеет 7 зарядов и перезаряжается сам со скоростью один заряд за каждую неделю, во время которой происходит гроза. Каждый раз, когда маг использует это устройство, существует 5% вероятность того, что его местонахождение будет обнаружено Лордом Сотом, который придет забрать жезл для своей повелительницы. Рыцарь смерти появляется через 1d10 раундов для того, чтобы забрать свой приз.

Защиты: Спас-бросок против жезлов **XP Ценность**: 4,000

Посох Магиуса

Используется: Волшебниками; Рейстлином, Палином

Описание: Посох сделан из полированного красного дерева, увенчанного кристальным шаром, зажатым в бронзовой драконьей лапе. Его силы ограничиваются только его владельцем; как только волшебник узнает истинную природу посоха, он может призывать воистину великие силы.

Легенды гласят, что маг по имени Магиус помогал Хуме в его миссии по изгнанию драконов с лица Кринна. Легендарный Посох Магиуса все еще хранит в себе дух великого мага и помогает тем, кто стремиться спасти мир, который был любим Магиусом. Многие известные маги использовали этот посох и добавляли свои заклинания к его магии.

Силы: Посох действует как *кольцо защиты +3*, улучшая Класс Защиты своего владельца на -3 и добавляя +3 ко всем спас-броскам. Посох наносит удары с положительным модификатором атаки +2, нанося 1d8 единиц урона. Один раз в день он может создавать *продолжительный свет в радиусе 60'*; и при этом он может спасать своего владельца с помощью *падения пера*.

Когда он используется магом 6-ого или более высокого уровня, посох удваивает продолжительность заклинаний, добавляя +2 единицы урона за каждый кубик, и поддерживает действие заклинания в течение 1-ого раунда после нарушения концентрации. Так же у него могут существовать и другие силы.

Секреты: Этот посох имеет скрытые силы. Только мастер-маг может использовать их. Если маг 6-ого или более высокого уровня использует посох, то Мастер должен сделать бросок 1d10. Если выпадает 1, то проявляется случайный эффект. Мастер должен выбрать случайное воздействие из нижеприведенного списка. После того, как данное воздействие посоха происходит 3 раза, маг может попытаться овладеть этой силой сделав бросок на ½ Интеллекта.

Каждая из следующих сил стоит один заряд посоха.

Продолжительный свет	*Падение пера*
Темнота в радиусе 15'	*Засов*
Определение магии	*Защита против зла/добра*
Увеличение	Удар с двойным уроном

Каждая из следующих сил стоит по два заряда посоха.

Запутывание	*Порыв ветра*
Прыжок	*Магический снаряд* (x3)
Стук	*Паук*
Левитация	*Телекинез* (25 футов)

Следующие силы стоят по 4 заряда каждая. Хозяин посоха должен сделать бросок Телосложения или оказаться истощенным на 2d6 раундов, получая -2 ко всем броскам и двигаться только с половинной нормой передвижения

Рассеивание магии	*Молния (*6d6 единиц урона*)*
Притворная смерть	*Поиск предмета*
Огненный щит	*Парализация*
Невидимость	*Вызов роя*

Посох восстанавливает 1 заряд за каждый час, проведенный под светом Солинари (до 8 единиц за ночь). Посох может содержать 20 зарядов.

Защиты: *Рассеивание магии*, отвлечение **XP Ценность**: 13,000

Посох Мишакаль

Используется: Жрецами; Золотой Луной

Описание: Первым даром Мишакаль людям Кринна после её возвращения в мир был хрустальный голубой посох Мишакаль, врученный Речному Ветру. Выточенный из хрусталя, посох имеет граненое навершие с голубым драгоценным камнем. Мишакаль даровала Речному Ветру посох, чтобы он привел Золотую Луну к ней и к Дискам Мишакаль.

Силы: Этот посох разумен и обладает законно-добрым мировоззрением. Его Интеллект равен 13 (и он способен связываться со своим хозяином), тогда как его Эго равняется 10. Он может контролировать действия тех своих владельцев, сумма Интеллекта, Харизмы и уровня которых (-1 за 5 ран) меньше 23. Только законно-добрые персонажи могут использовать данный посох; все остальные получают 4d6 единиц электрического урона.

Посох наносит удары, как оружие +3, добавляет +3 ко всем броскам атаки. Во время каждой атаки, хозяин посоха может потратить 1, 2 или 3 заряда для того, чтобы добавить +3, +6, или +9 (соответственно) к урону. Посох может воспроизводить любое из последующих заклинаний жрецов (по цене 2 заряда за каждый заклинательный уровень).

1-ый: *команда, исцеление легких ранений, снятие страха*;
3-ий: *продолжительный свет, исцеление слепоты, исцеление болезни, снятие проклятья*;
5-ый: *исцеление критических ранений, оживление мертвецов, телепортация* (15 зарядов);
7-ой: *восстановление, воскрешение, отражение драконьего дыхания* (10 зарядов);

Посох может содержать до 20 зарядов и восстанавливает один заряд за ночь пребывания в лунном свете.

Защиты: Отсутствие опыта **XP Ценность**: 5,000 D

Посох Ударов/Лечения

Используется: Жрецами; Золотой Луной

Описание: Эти посохи были достаточно распространены среди жрецов в Эру Силы. Они использовались для защиты, и в качестве средства, способствующего служению богам. Посох вытесывался из клена и имел серебряный или бронзовый наконечник, несущий на себе символ или тайное имя бога данного жреца.

Во время Катаклизма магия исцеления была полностью утеряна. Мишакаль дала Золотой Луне первый посох ударов/исцеления, хранившийся в руинах Кзак Царота. С тех пор и другие посохи были обретены последователями истинных богов.

Силы: Этот посох обладает двумя силами. В качестве посоха ударов он дает положительный модификатор +3 ко всем броскам атаки и наносит 1d6+3 единиц урона. В этом случае, заряды посоха не затрачиваются. Тем не менее, если его хозяин желает потратить 2 заряда, то посох может наносить 1d6+6 единиц урона. Посох не может исцелять до тех пор, пока не пройдет час с момента нанесения усиленного удара. В качестве посоха лечения, этот магический предмет может исцелять 3d6+3 хит-поинтов в случае затраты двух зарядов. Исцеление может производиться 6 раз в сутки, но при этом ни один пациент не может подвергаться воздействию посоха более одного раза в день.

Посох перезаряжается при свете солнца со скоростью 1 заряд в два часа, пока его хозяин снова не применяет этот предмет. Посох может содержать до 50 зарядов.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 9,000

Различные магические предметы

Амулет Руки Исцеляющего Духа

Используется: Всеми; Хумой, Даргентом, Даламаром, Гилтанасом

Описание: Этот элегантный амулет сделан из белого золота. Он представляет собой кольцо из трех скрещенных рук, ладони которых соединяются в рукопожатии в центре круга.

Амулет был сотворен Сиррионом во времена Эры Мечтаний и вручен Мишакаль, так чтобы она вступилась вместе с Шинаре за него. По прошествии определенного времени амулет перешел во владение Трэ Джеррольда, который вручил его Мирри Витикелль в знак их помолвки. Извращенные планы Хиддукеля предали эти юные любящие сердца, в результате чего жизненная сила Мирри оказалась в самом амулете.

В одном из мистических пророчеств говорится, что “Однажды Мирри обретет покой вместе с душами её возлюбленного и его брата”.

В конце концов, Руки Исцеляющего Духа попали к Рыцарю Копья, Хуме, причем этот амулет вручил ему дядя. Когда Хума наконец признал свою любовь к эльфийке Гвиннет (серебряной драконице Эл’лиоль или Серебряному Сердцу), он подарил этот амулет ей. Гвиннет мудро передала амулет своей младшей сестре, Даргент, незадолго до того, как она последовала за Хумой через врата смерти. Даргент почтила Гвиннет, взяв имя Сильвары, и стала жить среди смертных в облике дикой эльфийки.

Прошли века, и только затем амулет снова поменял владельца. На этот раз, он был подарен дикому огру, отличавшемуся необыкновенным умом и состраданием, который пытался увести своих сородичей от тьмы к гармонии. После Катаклизма, амулет находился у сумасшедшего гнома по имени Фрактор Геарслип, темного мага Даламара и у кендера Глендолла Всевидящего. В конце концов, он вернулся к драконице Даргент. Судьба распорядилась так, чтобы этот амулет когда-нибудь получил смертный, который завоюет сердце Даргент.

Силы: Этот амулет определяется, как вместилище незначительной магии, так как всего его силы зависят от духа Мирри, заточенного внутри. Кольцо дает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам против ядов и болезней и добавляет +3 к Мудрости своего владельца, обеспечивая определенные заклинательные бонусы жрецам. Оно постоянно излучает ауру защиты от зла в радиусе 10 футов.

Раз в день носитель амулета может применить одно из следующих лечебных заклинаний: *исцеление легких ранений, исцеление слепоты/глухоты, исцеление болезни исцеление серьезных ранений, нейтрализация яда, исцеление критических ран, исцеление* и *продолжительный свет*. Тем не менее, всякий раз, когда хозяин амулета применяет одну из этих сил, он должен сделать бросок потрясения или оказаться изможденным на 1d6 оборотов.

Руки Исцеляющего Духа обеспечивают гармонию и взаимодействие, даруя +3 ко всем броскам реакции, производимым его носителем. Более того, мировоззрение носителя амулета постепенно изменяется в сторону нейтрально-доброго, так как Руки Исцеляющего Духа раз за разом призывают своего хозяина помочь обиженным и исцелить раненных. Этот артефакт удваивает скорость исцеления своего хозяина и защищает его от бессилия лет и возраста, в результате чего его тело остается гибким и здоровым. Хозяин этого амулета становится бессмертным.

Этот амулет является одним из трех артефактов, образующих Круг Любви. Эти артефакты были созданы в древности богиней Мишакаль для прекращения войны между двумя знатными семействами. Дух Трэ, возлюбленного Мирри и его брата Хериса Джеррольда заключены в двух других артефактах Круга Любви, Кольце Природной Любви и Наручах Опеки Истинного Сердца. Амулет Рук является противоположностью Монеты Жадности из Триады Предательства, трех артефактов, созданных Хиддукелем.

Защиты: Монета Жадности **XP Ценность**: 5,500

Наручи Опеки Истинного Сердца

Используется: Всеми; Вандерджеком, Грегором, Китиарой, Карамоном

Описание: На этих бронзовых наручах выгравировано изображение ястреба, сжимающего несколько стрел в когтях и четыре розы в клюве. История артефакта представляет собой закрученную паутину интриг и трагедий.

Происхождение наручей остается тайной для смертных. В конце концов, они перешли во владение Кантала Креллика “Клятвопреступника”, враждующего со своим братом. Устав от войны, Кантал завещал наручи своему брату Новэйсу, чтобы закончить кровавую междоусобицу. Однако нашлось много наемников, которых притягивали магические наручи Новэйса. Один из солдат, который желал обрести эти наручи, убил Новэйса ударом отравленного кинжала в спину. Пока убийца обыскивал тело, воин по имени Вандерджек, ставший свидетелем драмы, бросился мстить злодею за его преступление. Выйдя победителем из последующей схватки, Вандерджек поклялся возвратить наручи семье Новэйса.

В последующие годы путь Вандерджека пересекся с дорогой легендарного Грегора Ут Матара. Заметив сходство между гербом на наручах и на доспехах Ут Матара, Вандерджек вручил их сэру Грегору, который обещал вернуть их своим родственникам, обладавшим именно таким гербом. Собирался ли Грегор когда-либо совершить это, остается неизвестным. В конце концов, он завещал наручи своей дочери Китиаре. Она с гордостью носила их и начала свою собственную военную карьеру. Спустя некоторое время, Китиара распрощалась со своей семьей и вручила наручи своему брату Карамону, также ставшему воином.

Силы: Этот артефакт определяется, как вместилище простой магии, так как его сила исходит из духа, закованного в металл. Наручи обеспечивают своего носителя несколькими разновидностями магии. Он получает защиту от обычных снарядов и положительный модификатор +3 к спас-броскам против магии и особых атак. Три раза в день наручи позволяют своему владельцу автоматически избегать атаки или уменьшать получаемый урон до минимуму (по желанию Мастера).

Наручи так же действуют, подобно кольцу защиты +3, улучшая Класс Защиты носителя на 3 пункта. Более того, только оружие +2 или с большим уровнем зачарования может нанести носителю наручей полный урон. Другое оружие наносит только 1 пункт урона, плюс положительные модификаторы зачарования и Силы.

Один раз в день наручи могут вылечить владельца от всех его ран. Помимо всех этих возможностей, наручи защищают своего носителя от старения, болезней и проклятий. Их владелец становится бессмертным.

Этот артефакт является третьим в Круге Любви, созданном Сиррионом для богини Мишакаль во времена Эры Мечтаний. Чтобы продемонстрировать превосходство Любви над Обманом, Мишакаль внушила девочке Мирри любовь к юному воину вражеской армии, которого звали Трэ. Именно так они полюбили друг друга

Вместе с братом Трэ, которого звали Херис, Мирри и Трэ установили мир между враждующими нациями. Тем не менее, злой бог Хиддукель, обманул их, заключив души несчастных в артефакты, образующие Кольцо Любви. В наручи Опеки Истинного Сердца попала душа Трэ. Этот артефакт является противоположностью Кинжала Мести из Триады Предательства Хиддукеля.

Защиты: Кинжал Мести **XP Ценность**: 6,900

Кровавый Камень Фистандантилуса

Используется: Злыми магами; Фистандантилусом, Гадаром, Рейстлином

Описание: В легендах говорится, что никто не мог обладать Кровавым Камнем Фистандантилуса; напротив, это камень владел своим носителем. Такова природа этого камня, являющегося воплощением Зла. Если артефакт не сводит своего носителя с ума, то он начинает искушать его тем, чего только мог пожелать обладатель: новым телом, новым разумом, бессмертием. В смертельной борьбе Рейстлин вырвал Кровавый Камень у Фистандантилуса. Некоторые говорят, что Камень сам возжелал победы Рейстлина. Другие говорят, что камень свел его с ума.

Кровавый Камень Фистандантилуса ведет свое существование с рассвета самой магии, и был создан из кроваво-крапчатой яшмы, найденной в Долине Опустошенного Сердца в Халькистовых горах. Камень в форме слезы, длиной в три дюйма, получил свое название из-за кровавых пятнышек испещряющих его. Камень находится в плоской серебряной оправе и предназначен для ношения на шее на серебряной цепочке.

Силы: Раз в день носитель камня может произнести командное слово для того, чтобы кровавый камень исцелил 2d8+1 единиц урона, нанесенных ему. Камень не может исцелять серьезные недомогания, например, вызванные ядом или окаменением.

Отдельное командное слово позволяет активировать кровавый камень в течение следующего оборота, в результате чего он может нанести урон каждому, кто находится в радиусе 40 футов. Когда он применяет успешно, то дух жертвы вытесняется из тела, тогда как его занимает душа мага. Такое использование камня автоматически смещает мировоззрение персонажа в сторону Злого (таким образом, добрый персонаж становится нейтральным, а

нейтральный – злым). В последующем раунде, и жертва, и хозяин камня должны сделать спас-броски против заклинаний со следующими последствиями:

- Если оба терпят неудачу, то каждый теряет 1d10+5 хит-поинтов. Жертва может провести одну атаку. Волшебник может или принять атаку, надеясь использовать кровавый камень в следующем раунде, или же нарушить свою концентрацию и попытаться уклониться;

- Если оба выбрасывают спас-бросок, то душе жертвы удается отразить атаку мага. Оба снова делают броски;

- Если жертва делает спас-бросок успешно, а волшебник проваливает его, то маг получает 1d10+5 единиц урона и не может производить какие-либо действия в следующем раунде. Жертва может действовать так, как посчитает нужным;

- Если волшебник делает спас-бросок успешно, а жертва терпит неудачу, то её душа покидает тело и отправляется к богам. Дух волшебника вселяется в опустевшее тело и его старое тело рассыпается в прах. Волшебник сохраняет свои старые значения атрибутов (Сила, Ловкость, Телосложение и так далее), если, конечно же, показатели жертвы не были выше. В этом случае, значения атрибутов мага так же повышаются. Если уровень жертвы был выше уровня мага, то волшебник получает более высокий уровень, обретая необходимое количество опыта и соответствующие способности.

Защиты: Спас-бросок против заклинаний **XP Ценность**: 15,000

Брошь Имог

Используется: Волшебниками; Эльханой

Описание: Сделанные из золотых листьев, подобные броши напоминают кольца из веток омелы с ягодами из белого золота. Это традиционная награда для магов, которые принесли значительную пользу эльфийским народам. Со времен Катаклизма новых брошей не создавалось, хотя само искусство их изготовления все еще сохраняется среди эльфийских мастеров.

Силы: Когда эту брошь надевает волшебник, знающий командное слово, то она может раз в день создавать *малую сферу неуязвимости*: сияющую, магическую сферу, шириной пять футов, которая останавливает все заклинания 1-ого, 2-ого и 3-его уровней, направленные на тех, кто находится внутри. При этом маги, находящиеся в сфере, могут применять любые заклинания. Сфера существует в течение 1 оборота.

Защиты: Разрушение **XP Ценность**: 5,000

Изумруд Бупу

Используется: Овражные дворфы, гномы, кендеры

Описание: Овражная дворфийка Бупу подарила этот изумруд Рейстлину, во время странствий по руинам Кзак Царота. Она надеялась, что камень вылечит кашель Рейстлина, но он не сработал. Но изумруд и не повредил магу, в отличие от своих последующих жертв. Хотя некоторые упорно твердят, что Рейстлин вселил в камень его убийственную магию,

другие говорят, что изумруд был зачарован еще до того, как им стал владеть Рейстлин. В любом случае, после смерти Рейстлина, изумруд каким-то образом очутился в кармашке овражного гнома, которого схватили дракониды. Жалкое существо протянуло камень своим мучителям, пытаясь этим спасти свою жизнь. Камень убил драконидов и овражный гном сбежал.

Силы: Изумруд Бупу действует только в руках овражных дворфов, гномов и кендеров. Когда они предлагают камень в качестве выкупа в ситуации, которая угрожает их жизни, их враги начинают испытывать безумное желание обладать данным камнем. Они должны сделать спас-бросок против заклинания для того, чтобы избежать этого воздействия. Если бросок провален, то нападающие сделают все для того, чтобы завладеть изумрудом. При прикосновении камень убивает или наносит тяжелые раны. Тот, кто прикасается к нему, должен сделать спас-бросок против смерти. В случае успеха несчастный получает 2d20 единиц урона; провал означает смерть. Драконидов прозвали эту смертельную притягательность Местью Бупу.

При этом владелец камня может беспрепятственно прикасаться к нему. При отсутствии угрожающих жизни владельца ситуаций этот камень остается обычной драгоценностью.

Защиты: Спас-бросок против смерти **XP Ценность**: 5,000

Монета Удачи (Монета Жадности)

Используется: Слугами Хиддукеля; Балкомбом и Тассельхоффом

Описание: Эта невинно выглядящая медная монетка содержит изображение пухлощекого купца на обеих сторонах. На одной стороне он льстиво улыбается, на другой его лицо выражает неприкрытое презрение.

Монета действительно дарует удачу: хорошую для Хиддукеля и плохую для любого смертного, осмелившегося перейти ему дорогу. Одно из упомянутых в летописях появлений Монеты Удачи связано с Балкомбом, послушником Ложи Алых Одежд, который провалил Испытание. Пребывая на грани смерти и представляя собой кровавое месиво, в котором едва теплилась жизнь, неудачливый послушник материализовался за пределами Башни Высокого Волшебства. Но в его руке появилась Монета Удачи, и его обезображенные останки неожиданно обрели новую жизнь. Хиддукель, обращаясь к нему через монету, предложил ему сделку: Балкомб может остаться в живых и отомстить магам, которые чуть не убили его, если он обещает служить Хиддукелю. Балкомб согласился, и узнал, что Хиддукель требует от него заточать жизненную энергию обитателей Кринна в магические сосуды и скармливать их жадному богу. Хиддукель собирался извлечь полученную жизненную энергию из магических сосудов в следующий Парад Звезд и поглотить её.

Как и следовало ожидать, Балкомб был убит во время выполнения своего поручения, и монета нашла свое место в сумочках Тассельхофа Непоседы. В настоящее время она может быть где угодно.

Силы: Монета Удачи действует, подобно счастливому камню, иногда добавляя положительный модификатор +2 к какому-то броску (сделайте бросок 1d6: нечет = +2, чет = +0).

С помощью противоположных лиц монеты, Хиддукель может говорить с её владельцем. Улыбающаяся сторона говорит, когда Хиддукель в хорошем настроении, а презрительная – когда он рассержен. Монета периодически поворачивается в руках своего владельца, когда настроение Хиддукеля изменяется. Хиддукель дарит Монету Удачи только тем, с кем он точно сможет заключить сделку.

Как только монета дает понять владельцу, что она является инструментом Хиддукеля, и тот соглашается заключить договор с богом обмана, активируются все силы Монеты Удачи. Раз в день хозяин монеты может накладывать заклинание *совета*. Этот *совет* должен использоваться для того, чтобы вызывать вражду и беспорядки. Монета может создавать антимагическую область в радиусе 20 футов по желанию Хиддукеля. Он обычно делает это для того, чтобы поставить своего слугу в неудобное и опасное положение, чтобы тому пришлось поторговаться с богом предательства за свою жизнь. Раз в день монета так же может накладывать заклинания *проклятья* и *наложения проклятья*, являющиеся обратными формами *благословения* и *снятия проклятья*.

Каждый, кто призывает одну из значительных сил монеты, должен каждый раз делать бросок потрясения, или же получать шрам, теряя один пункт Харизмы. Постепенно владелец монеты становится все более и более испорченным, завистливым или жадным. В конце концов, монета приводит к падению каждого, кто использует её.

Монета Жадности является частью Триады Предательства, созданной и зачарованной Хиддукелем. Хотя монету выковал Реоркс, Хиддукель наполнил её магией, исказившей замысел богини Любви Мишакаль. Монета Жадности, как и другие артефакты Триады Предательства, преследует артефакты Круга Любви повсюду на поверхности Кринна. Монета Удачи стремится уничтожить Амулет Исцеляющего Духа.

Защиты: Отказ от сделки **XP Ценность**: 15,000

Браслет Даламара

Используется: Злыми и Нейтральными людьми; Даламаром, Танисом

Описание: Истинное имя этого древнего артефакта затерялось в веках. Он получил свое нынешнее (и не слишком правильное) название, когда Даламар взял его в Башне Высокого Волшебства, где он хранился долгие годы, и подарил его Танису. Даламар сделал это для того, чтобы дать Танису хотя бы незначительную защиту от магии Рыцаря Смерти, Лорда Сота.

Силы: На этом браслете лежит печать Зла, которае не разрешает использовать его персонажам, обладающим законно-добрым или хаотично-добрым мировозрением. Если подобный персонаж касается браслета, то из него вырывается молния, наносящая 3d10 единиц урона.

Этот браслет могут носить представители всех классов. Он обеспечивает героям ограниченную защиту от магии. Браслет предоставляет 10% магическую сопротивляемость заклинаниям 3-5 уровней, 20% в случае с заклинаниями 6-7 уровней, и 30% в тех случаях, когда на хозяина браслета направляются заклятья 8-9 уровней. Владелец браслета может использовать эту магическую сопротивляемость трижды в день для каждой из трех

категорий заклинаний с помощью произнесения командного слова. Это слово должно быть произнесено в момент наложения заклинания.

К сожалению, все в мире Кринна имеет свою цену. Печать Зла, лежащая на браслете, постепенно развращает персонажа, и его мировоззрение со временем сдвигается в сторону хаотично-злого. За каждые девять применений (что равняется единовременному применению всех дневных свойств браслета), мировоззрение персонажа опускается на одну ступень вниз. Таким образом, этот процесс происходит следующим образом: Законно-Доброе мировоззрение становится Нейтрально-Добрым, Нейтрально-Доброе – Хаотично-Добрым, Хаотично-Доброе – Законно-Нейтральным, Законно-Нейтральное – Нейтральным, Нейтральное – Хаотично-Нейтральным, Хаотично-Нейтральное – Законно-Злым, Законно-Злое – Нейтрально-Злым, и Нейтрально-Злое – Хаотично-Злым. Мастер должен следить за применением сил браслета и после каждых девяти применений сообщать игроку об изменении его мировоззрения. Персонаж вскоре осознает причину таких резких преображений.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 7,000

Диски Мишакаль

Используются: Жрецами Мишакаль и последователями Добрых богов; Золотой Луной; Элистаном

Описание: Потерянные когда-то Диски Мишакаль окутаны легендами. Выкованные в Эру Силы, эти диски содержали на себе описание ритуалов и обрядов поклонения богам Кринна. Каждый из 160 дисков сделан из кованой платины, толщиной с пластинку квит-па и ширину в 3 пяди (*около 70 см. Прим. Astinus'a*). Диски нанизаны на стальной стержень. Магические символы, выгравированные на обеих сторонах дисков, несут божественные откровения. Как и любой сакральный текст, диски отвечают на множество вопросов, но и поднимают при этом огромное их количество.

Утверждают, что идея дисков принадлежала Картею Паху, хотя основная работа по их созданию была проделана руками Эриэля Каладона най Темпуса и триумвирата ученых Сильванести. Когда Король-Жрец восстал против богов, эльфы испугались утраты священных текстов. Они тайно отослали их к своим сородичам Квалинести, но варвары Нового Моря перебили весь караван. Диски были утеряны.

В 255 РС диски обнаружились в Закаре: огры хотели расплавить их и сделать из дисков монеты. С помощью божественного вмешательства, а возможно благодаря их собственной магии, диски избежали горна. Позднее, серый дворф Форлорн Железная Борода призвал богов помочь его народу, который назывался Закхар, отогнать налетчиков из Кхура. Неблагодарные Закхар бросили Форлорна на произвол судьбы в последнем бою у Ворот Рансома. В ответ боги послали грибковую чуму для наказания вероломных дворфов.

До Короля-Жреца дошли известия о потерянных дисках, и он отправил королевскую гвардию на их поиски. Вдобавок к славе и могуществу, которые могли даровать ему диски, Король-Жрец знал, что дисками также интересуются Соламнийские Рыцари. Многие знатные рыцари стремились найти священные реликвии, но никому так и не удалось этого сделать. Наконец, дерзкий житель Равнин, которого звали Чистый Ручей, отправился в путешествие с теми же намереньями. Его дорога привела его к краю мира, а затем еще

дальше, в туманы Бездны. Когда Чистый Ручей вернулся в Кзак Царот, он нес диски, завернутые в бизонью шкуру. Открыв реликвию истинным жрецам Мишакаль, Чистый Ветер завел своих преследователей (шпионов Короля-Жреца) в Омраченный Лес. Оттуда не вернулся никто.

Долгое время диски оставались скрытыми в Кзак Цароте. После Катаклизма принцесса варваров Золотая Луна отыскала диски в руинах города. В конце войны легендарные диски были укрыты в Палантасе в Храме Мишакаль, так, чтобы наиболее благочестивые и чистые души могли изучать откровения богов Добра.

Силы: Каждый персонаж, обладающий добрым мировозрением, может прикоснуться к дискам, и люди, обладающие навыком Древних Языков, могут прочитать, что написано на них. Персонажи со злым или нейтральным мировозрением получают удар молнии, которая вырывается из диска, нанося 3d10 единиц урона, всякий раз, когда пытаются прикоснуться к дисками. Хотя жрецы Паладайна всегда предупреждают людей о том, что они должны быть в мире с Мишакаль и Паладайном для того, чтобы безопасно читать диски, каждый год умирает один или два недостойных читателя. Тем не менее, истинные последователи Добра могут открыть с помощью изучения дисков загадки смерти, сотворения и жизни.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 100,000

Драконий Глаз (Глаз Дракона)

Используется: Магами; Рейстлином, Даламаром, Фистандантилусом, Лораком

Описание: Глаза Драконов, именуемые так же драконьими глазами, представляют собой хрупкие, полированные шары из хрусталя диаметром 20 дюймов (во всяком случае, в момент их применения). При хранении, шар уменьшается до более удобного размера, и его диаметр равняется 10 дюймов. Шар принимает свой обычный размер при произнесении магом командных слов, начертанных эльфийскими рунами на его поверхности.

Пять драконьих глаз были созданы объединенными силами магов всех Лож во время Третьей Драконьей Войны. Глаза Драконов были созданы по образу пяти божественных камней, которые содержали в себе сущности пяти изначальных драконов Тьмы, плененные во время Первой Драконьей Войны. Из-за того, что каждый Глаз содержал дух могущественного злого вирма, он мог призывать к себе других драконов, летящих навстречу своей судьбе подобно тому, как мотыльки стремятся к огню. В настоящее время известно как минимум три действующих Глаза Дракона, один из которых находится в проклятом Сильванести, второй – в холодной пустыне Ледяной Стены, а третий - в северной Соламнии, возможно даже в Палантасе или в Башне Высокого Жреца.

Силы: Легенды гласят, что в дни, предшествующие Катаклизму, эти шары предназначались для уничтожения драконов. К несчастью, легенды жестоко ошибаются. На самом деле, Глаза призывали Злых драконов. До Катаклизма могущественные маги использовали Глаза Драконов для вызова Злых драконов, а затем их последующего уничтожения при помощи могущественных заклинаний.

Любой персонаж, пытающийся применить Глаз, должен заглянуть в него и произнести командные слова. После этого, Мастер тайно делает бросок против заклинания для этого персонажа. Если спас-бросок проваливается, то персонаж оказывается очарован драконом,

который находится в шаре. Персонаж, очарованный Глазом, начинает действовать во имя Зла, но при этом постарается скрыть свою новую природу от своих товарищей. Мастер должен незаметно сообщить игроку, что его герой очарован, но при этом он должен действовать так же, как и обычно, пока не подвернутся соответствующие обстоятельства.

Тем не менее, если персонажу удается сделать спас-бросок против заклинания, то любой Злой дракон, находящийся в радиусе 1d4x10 миль, сразу же направится к Глазу. Эти драконы попытаются убить любое не Злое существо, находящееся в пределах видимости Глаза. Если в округе нет драконов, то Мастер делает бросок 1d6. В случае результата броска, равного 1 или 2, Злой дракон случайного возраста и цвета появляется возле Глаза.

Каждый шар имеет ряд других магических свойств, и для каждого Глаза эти свойства уникальны. Наиболее известным является Глаз Сильванести, который обладает следующими незначительными способностями, используемыми три раза в день: *ясновиденье* в любом месте, расположенном в радиусе 60 футов на протяжении трех оборотов, *невидимость* в радиусе 10 футов в случае успешной концентрации заклинателя, *сказания* с 25% вероятностью успеха, *разговор с мертвыми* и *дыхание под водой* для одного существа в течение шести оборотов. Следующие значительные способности могут применяться раз в день: *воздушная вода, исцеление* одного существа раз в день, *управление драконом* в течение 1d20 оборотов (причем на протяжении этого времени дракон пытается противостоять приказам заклинателя) и *безошибочная телепортация* в любое место, известное Глазу или магу.

Каждая используемая способность требует спас-броска против заклинаний; в случае провала, заклинатель очаровывается Глазом. Если спас-бросок успешен, то Мастер должен проверить, не отвечает ли какой-то из Злых драконов на зов Глаза. Любой персонаж, который заглядывает в Глаз и произносит командные слова, избегая при этом очарования, узнает еще об одной из способностей Глаза.

Заклинания *определения магии* или *определения зла* дают позитивный результат при наложении их на Глаз или очарованного персонажа. В случае попытки снятия воздействия Глаза с помощью *рассеивания магии* или *снятия очарования*, наложенное зачарование рассматривается, как заклинание волшебника 11-ого уровня.

Защиты: *Рассеивание магии, снятие очарования* **XP Ценность**: 25,000

Флейта Танцующего Ветра

Используется: Музыкантами; Речным Ветром

Описание: Пение этих флейт содержит магию моря, и сирены вручают их понравившимся морякам. Подобные флейты иногда достигают и земных королевских дворов. Легенды гласят, что искусство их изготовления было даровано богу Хаббакуку Бранчалом.

Силы: Только умелый музыкант может пробудить магию флейты. С помощью соответствующей игры, музыкант может управлять обычным ветром в течение 2 раундов, заставляя его дуть в необходимом направлении: облака передвигаются со скоростью 10 футов в раунд, продолжительность существования магических облаков уменьшается в два раза, и угасающий огонь разгорается с новой силой (+1 за каждый кубик урона). Флейта так же вызывает легкий бриз, идеально подходящий для парусных судов.

После 3 раундов наигрывания живой мелодии, игрок может вызвать *порыв ветра*, который удваивает скорость движения парусных суден, рассеивает облака, сдувает легкие предметы и замедляет (или же ускоряет) летающих существ в два раза. Если музыкант играет целый оборот, то появляется пыльный дьявол (HD 2, AC 0, MV 180', THAC0 19, Dmg 1d4, hp 13), который гасит одним своим присутствием все обычные огни, удерживает на расстоянии газообразных существ, поднимает ослепляющие облака песка шириной 10 футов и утраивает скорость движения парусных суден.

Все эти эффекты действуют до тех пор, пока играет флейтист. Он может играть на протяжении 1 раунда за каждый пункт Телосложения, после чего он должен делать броски этого атрибута в течение каждого последующего раунда.

Защиты: Уничтожение, *рассеивание магии* **XP Ценность**: 1,500

Очки Арканиста

Используются: Всеми; Тассельхоффом, Даламаром

Описание: Эти магические линзы розового цвета помещены в тонкую платиновую оправу, которая рассчитана на небольшие головы эльфов или кендеров. Созданные магом Арканистом за столетия до Катаклизма, очки считались утерянными на протяжении многих веков. В настоящее время, ими владеет Даламар.

Силы: Носитель очков обладает *истинным видением* в пределах 2 футов. Очки позволяют читать и понимать любую письменную речь, независимо от того, на каком языке написан текст, но при этом они не гарантируют понимания сути того, о чем говорится в тексте. Хозяин очков может читать даже магические свитки и книги, однако это не дает возможности автоматически произносить заклинания не-магу. Плуты и воины обладают 5% вероятностью использования магического свитка, но при этом существует 25% вероятность того, что заклинание обратится против них. Заклинатели низких уровней могут безошибочно накладывать заклинания высоких уровней.

Хозяин этого предмета может также использовать очки для определения подделок, поиска спрятанных вещей, рассеивания стандартных магических иллюзий, а так же обнаружения невидимых объектов или существ, находящихся в пределах действия очков. Мастер делает бросок 1d20. Если результат равняется 1, то хозяин очков неправильно интерпретирует то, что он видит, или же перед ним предстает иллюзия.

Защиты: Расстояние, артефакты **XP Ценность**: 2,000

Золотой Венец

Используется: Жрецы и волшебники; Серинда

Описание: На протяжении многих поколений, Золотой Венец (Венец Гордыни) играл свою зловещую роль в некоторых из самых страшных трагедий Кринна. Некоторые легенды говорят, что именно он вызвал крах гордого королевства Эргота. Все легенды соглашаются в том, что этот артефакт вызвал безумие Короля-Жреца. Как бы то ни было, разлагающее влияние и подавляющая разум магия Золотого Венца пронизывает всю его историю. К

несчастью, страшную силу этого артефакта во всем объеме могут познать только те, кто им воспользовался.

Силы: Носимый на голове, Золотой Венец может управлять существами, общее количество Хит Дайсов которых не превышает 8, на протяжении одного оборота. Команды должны состоять всего из одного слова и громко произноситься на языке, которое понимает существо. Каждая команда выполняется в течение 1 раунда. Кроме того, хозяин Венца может раз в оборот сконцентрироваться на одном существе с количеством Хит Дайсов не превышающим 4, и находящемся в радиусе 60 футов. Это позволяет ему контролировать действия этого существа до тех пор, пока хозяину Венца удается поддерживать концентрацию. Данное воздействие не является очарованием, и находящееся под контролем существо не будет наносить себе вред.

Злой бог Хиддукель так же использует Венец для контроля над разумами, хотя и в несколько ином отношении. Он делает разуму носителя Венца предложение, от которого очень сложно отказаться. Если носитель артефакта принимает предложение Хиддукеля, то ему становятся доступными все прочие магические свойства Венца.

Венец может использоваться для *нагревания* или *охлаждения металла* и применения измененного заклинания *команды*, которое может использовать предложения из семи и менее слов. Он так же добавляет +2 к Харизме своего хозяина, хотя и дает при этом отрицательный модификатор –2 к Мудрости.

Каждое использование этих темных сил навсегда отнимает один хит-поинт у владельца Венца. Эти пункты здоровья могут быть восстановлены с помощью поглощения жизненной энергии других существ, подобно тому, как это делает нежить. Когда носитель Венца наносит удар своими руками, зубами или ногами, он может вытянуть два уровня опыта (подобно спектру) у своего противника и получить 1 хит-поинт за каждый вытянутый уровень (до своего максимума). Тем не менее, каждый раз, когда он, таким образом, вытягивает уровень, персонаж должен делать бросок потрясения или же навсегда терять 1d3 единицы Телосложения. Если Телосложение персонажа опускается до нуля, он становится бездумным спектром, передающим Венец Гордыни следующему бедолаге.

Этот артефакт совращает своего носителя, делая его самонадеянным, высокомерным, хвастливым и тщеславным. Со временем в его окружении остаются лишь те, кто делит с ним его предубеждения и ненависть.

Золотой Венец занимает свое место в Триаде Предательства, представляющей собой три артефакта, созданных Реорксом и богами магии, а затем наполненных сущность Хиддукеля. Истинное имя Золотого Венца – Венец Гордыни. Он противостоит Кольцу Природной Любви, созданному Мишакаль для прекращения войны между двумя знатными семьями.

Защиты: Отвлечение, *снятие проклятья* **XP Ценность**: 3,500

Икона Истины

Используется: Жрецами Равновесия

Описание: Икона выглядит как прямоугольная плита из белого мрамора, инкрустированная драгоценными камнями, которой придана форма книги. Этот предмет излучает магию. Икона представляет собой книгу Тобрил, которую хранит Гилеан, и которая содержит знание богов. В дни Короля-Жреца Икона Истины использовалась для проверки правдивости человеческих слов и клятв при королевском дворе. Вопрошаемый должен был возложить руку на икону и поклясться в том, что он говорит правду.

Силы: Икона Истины может *определять истину* до шести раз в день, испуская белый свет, когда произносится истина, и красный – когда слышится ложь (при этом лжец, который прикасается к иконе, испытывает боль). Три раза в день жрец с Иконой Истины может применять заклинание *истинного видения*. Жрец так же может применять командное слово "Тобрил" для того, чтобы создавать поле, которое рассеивает все иллюзии в радиусе 30 футов.

Защиты: *Сокрытие лжи, рассеивание магии* **XP Ценность**: 7,000

Ключи Квинароста

Используется: Эльфы; Эльхана Звездный Ветер

Описание: Эти длинные ключи длиной 6 дюймов сделаны из прекрасного кристалла, пронизанного платиновым нитями. Они имеют эльфийское происхождение и настроены на жизненные силы их владельцев.

Силы: Ключи Квинароста обладают магией, открывающей двери башни в центре Сильваноста. Ключи можно перенастроить на нового владельца в том случае, если предыдущий владелец жив и добровольно желает этого.

Утерянные ключи разыскиваются эльфами Сильванести, которые готовы уплатить 25,000 монет за каждый возвращенный ключ.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 5,000

Медальон Веры

Используется: Жрецами; Золотой Луной, Элистаном

Описание: Медальон Веры является священным символом жрецов Добрых Богов. Эта реликвия необходима для вызова божественных чудес и служит отличительным знаком избранных для служения Добру. Без медальона связь с божеством теряется, и жрец в лучшем случае сможет использовать только заклинания 1-3 уровней. Медальоны выкованы из серебра и несут на себе изображение символа и мистического знака одного из богов.

Силы: В руках жреца 5-ого или более высокого уровня, медальон может создавать другие медальоны для новых верующих.

Кроме того, медальон, находящийся в руках жреца 9-ого или более высокого уровня, позволяет ему определять Зло – медальон начинает испускать бледный, синий свет и звенеть всякий раз, когда к нему прикасается кто-то злой. Раз в день жрец может так же использовать следующие силы:

- *Благословение*: Добавляет +1 к броскам атаки и боевого духа всех союзников, находящихся в радиусе 60 ярдов на протяжении 6 раундов.

- *Защита от зла в радиусе 10 футов*: Все союзники, находящиеся в радиусе 10 футов, не могут подвергаться атакам злых или зачарованных существ до тех пор, пока сам жрец не вступает в бой. Кроме того, Класс Защиты жреца улучшается на -2, и дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, пока жрец продолжает поддерживать концентрацию.

- *Замедление яда*: Пока медальон находится на шее отравленной жертвы, она не испытывает воздействия яда на протяжении одного дня.

Защиты: Отвлечение **XP Ценность**: Нет

Камень Ночи

Используется: Всеми; Даламаром, Танисом

Описание: Черный, как кровь Злого дракона, этот камень защищает осмелившегося войти в священную Шойканову Рощу до тех пор, пока у него хватает храбрости и воли использовать его. Камень Ночи помогает смягчить страх, насылаемый Рощей, хотя и не снимает его полностью. Этот артефакт также можно использовать в качестве защиты от нежити, населяющей Рощу, но тот, кто использует его, должен отважиться прикоснуться Камнем к нежити, если та нападает. При использовании Камня Ночи нельзя применять какое-либо оружие.

Камень черен, неприятен на вид и холоден. Его можно повесить на серебряной цепочке на шею, но, при входе в Рощу, камень необходимо снять и поднять высоко над головой. Тот, кто использует Камень, должен сбросить шлем или капюшон для того, чтобы свет Камня сиял на его лице и отражался в глазах. Этот свет может видеть только нежить. Для всех остальных Камень кажется черным и уродливым, подобно куску угля.

Силы: Когда отряд героев входит в Рощу, Камень Ночи должен держать лидер отряда. Он воздействует на броски страха всех членов группы до тех пор, пока никто не вытаскивает оружие и не применяет заклинания. Сразу же после этого Камень Ночи теряет все свои силы, оставляя героев на милость Шойкановой Рощи.

Тот, кто использует Камень Ночи соответствующим образом, может игнорировать отрицательный модификатор -10 к спас-броскам в пределах Рощи. Тем не менее, персонажам все еще приходится выбрасывать свои обычные спас-броски. Если герой проваливает спас-бросок, то он теряет все преимущества Камня Ночи до тех пор, пока он не преуспеет в одном из последующих спас-бросков (с отрицательным модификатором -10).

Владелец Ночного Камня может изгонять нежить, подобно жрецу 14-ого уровня с помощью прикосновения к ней (делается бросок THAC0).

Защиты: Выбивание из рук **XP Ценность**: 3,000

Проклятая монета Рейстлина (Фистандантилуса)

Используется: Торговцами; овражными дворфами

Описание: Во время Войн Врат Дворфов, Рейстлин (или Фистандантилус) заключил сделку с темными дворфами. Они предали своего короля и оставили врата Пакс Таркаса открытыми, когда их атаковала армия Рейстлина, в обмен на 100,000 стальных монет.

Тем не менее, эти монеты были прокляты для того, чтобы предотвратить двойное предательство темных дворфов. Если владелец такой монеты отступал от сказанных им слов, то плоть на его руках чернела и гноилась. Это страшное проклятие медленно и безжалостно распространялось по всему телу, заканчиваясь смертью жертвы.

Силы: Легендарные силы этой монеты пробуждаются только тогда, когда она становится залогом обещания. (Если неигровой персонаж дает героям проклятую монету Рейстлина в залог того, что они будут защищать его, а персонажи убегают вместе с ней, то на них падает проклятье). Человек, оказавшийся под воздействием проклятья, начинает медленно разлагаться, получая 1d4 единиц урона в течение каждого дня до тех пор, пока он не выполнит свое обещание, не подвергнется воздействию заклинания *снятия проклятья* или же не умрет.

Защиты: *Снятие проклятья* **XP Ценность**: 10 за каждую монету

Серебряная Рука Эргота

Используется: Однорукими гуманоидами; Теросом Железоделом

Описание: Серебряная Рука Эргота была создана людьми, эльфами, дворфами и добрыми драконами в ходе Третьей Драконьей Войны. Она использовалась для создания первоначальных драконьих копий и вновь применялась во время недавней войны с Империей Драконов.

Силы: Рука должна использоваться гуманоидом, Сила которого достигает 17. Это существо должно обладать добрым мировозрением и у него должна отсутствовать правая рука. Когда подходящий владелец прикладывает руку к своему правому плечу, она прирастает к нему и становится обычной рукой, способной выполнять все обычные функции.

Тем не менее, в случае использования её с Молотом Хараса, Серебряная Рука Эргота обретает силу выковывать драконьи копья из драконьего металла. Только при наличии Молота Хараса, Серебряной Руки Эргота, чистого драконьего металла и кузнечных или оружейных навыков, могут быть выкованы истинные драконьи копья.

Рука действует в качестве *кольца регенерации* до тех пор, пока персонаж носит её.

Защиты: Смерть, отделение **XP Ценность**: 9,000

Поющая Статуя

Используется: Всеми; Крисанией

Описание: Эти полые золотые статуи были созданы богиней Мишакаль, Целительницей. Высота каждой статуи достигает приблизительно 6 дюймов в высоту.

Силы: Если через отверстие в верхней части статуи струится вода, то статуя начинает издавать приятную мелодию. Когда статуя “поет”, она действует, подобно *колокольчику открывания* по отношению к любой запертой или удерживаемой двери, мешает нежити приближаться ближе, чем на 20 футов к носителю статуи, и исцеляет 1d6 единиц урона у всех существ, которые находятся в радиусе 10 футов (включая владельца статуи). Последняя способность может использоваться только один раз в день.

Пение продолжается на протяжении 4d4 оборотов. Если вода заканчивается, то пение соответственно тоже. Подобные статуи были распространены во времена, предшествующие Катаклизму. В настоящее время, когда духовенство Мишакаль снова набирает силу, поющие статуи стали появляться чаще.

Защиты: Разливание воды, *рассеивание магии* **XP Ценность**: 3,750

Паутинная сеточка

Используется: Волшебники; Аполетта

Описание: Эти изысканные и прекрасные сеточки, украшающие женские головки, изготавливаются морскими магами Димернести и являются желанными драгоценностями для богатых женщин суши.

Силы: В руках волшебника, который знает командное слово, паутинные сеточки являются хитрым и опасным оружием. Когда они вращаются перед глазами разумного существа, Хит Дайс которого не превышает 12, оно должно сделать спас-бросок против заклинания или оказаться загипнотизированным. Загипнотизированное существо подчиняется разумным устным приказам, реагируя сразу же или в соответствии с определенным триггером (например, "Когда ты услышишь хлопок, ударь Арноса."). Если субъект является враждебным или настороженным, то Мастер должен добавить от +1 до +3 к его спас-броску. Эта сила может использоваться три раза в день.

После произнесения второго командного слова, владелец сеточки может бросить её противника. Она превращается в *сеть заключения* (net of entrapment), радиус которой достигает 10 футов (AC -10; необходимо 5 единиц урона для того, чтобы перерубить одну нить). Сеть может быть разорвана только персонажем с Силой 20. После повторения командного слова, сеть снова уменьшается. Эта сила может использоваться 6 раз в день.

Защиты: Спас-бросок против заклинаний **XP Ценность**: 3,000

Магические Доспехи и Щиты

Драконий доспех

Используется: Воинами и жрецами; Владыками Драконов

Описание: Этот доспех состоит из подбитого мундира и штанов, которые носятся вместе с нагрудной и наплечными пластинами из драконьей чешуи и пластинчатыми доспехами. Голени и бедра защищены дополнительными пластинами, которые одеваются по отдельности. Закрытый шлем состоит из двух частей, и обеспечивает защиту, как для лица, так и для затылка.

Драконий доспех изготавливается специально для определенного владельца, который не испытывает каких-либо неудобств при его ношении. Все остальные персонажи могут обнаружить, что данный доспех является слишком широким или узким, в результате чего они получают отрицательный модификатор -1 ко всем атакам и броскам навыков, которые основываются на Ловкости. Драконьи доспехи были изобретены Саргоннасом, который создал их для своей Темной Леди во время Войны Копья.

Силы: Драконьи доспехи считаются чешуйчатым доспехом +2. Тот, кто надевает мундир и штаны, отнимает 1d6 единиц урона от любых атак, основанных на холоде или огне, и направленных против него.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 3,000

Пластинчатый доспех Соламнуса

Используется: Воинами и Рыцарями Розы; Соламнусом

Описание: Эта броня представляет собой пластинчатый доспех, который украшен символами всех трех Соламнийских Орденов. На нагрудной пластине красуется символ Ордена Розы. Этот доспех, сделанный на заре Рыцарства, на протяжении многих лет использовался определенными Рыцарями Розы. Первую подобную броню носил Винас Соламнус, как, впрочем, и Хума, хотя последний так никогда и не стал Рыцарем Розы. Сейчас подобных доспехов осталось очень мало.

Силы: Этот доспех обладает уровнем зачарования +5 (Класс Защиты - 3). Носители доспеха должны строго следовать заповедям законно-доброго мировозрения или же доспех потеряет свои магические свойства. Нейтральные или Злые персонажи получают 1d10 дополнительных единиц урона при каждом успешном ударе, нанесенном по ним при ношении этих доспехов.

Мастер должен помнить о том, что подобные доспехи очень редки. Они больше не производятся. Обретение одного подобного доспеха может стать целью долгого, опасного путешествия.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 5,000

Щит Хумы

Используется: Воинами; Хумой

Описание: Хума известен, как первый человек, применивший драконьи копья для того, чтобы изгнать Королеву Тьмы с лица Кринна. Тем не менее, во многих легендах фигурирует и его щит. Он никогда не подводил его, спасая жизнь на протяжении многих битв с драконами до тех пор, пока Хума не обрел драконьи копья.

Щит выглядит, как средний щит, покрытый изящными символами Рыцарей Короны.

Силы: Щит Хумы является средним щитом +3 (+5 против драконов). Он магическим образом защищает своего владельца от разящего дыхания, в результате чего успешный спас-бросок не наносит урона вообще, а проваленный приводит к получению только половины урона.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 7,000

Соламнийский доспех

Используется: Воины и Соламнийские Рыцари

Описание: Все Соламнийские Рыцари получают эти доспехи вместе с получением титула Лорда и признанием их истинными и доблестными рыцарями. На каждом доспехе выгравированы символы ордена рыцаря и (для Рыцарей Меча и Розы) тех рыцарских орденов, в которых они состояли ранее. Производство соламнийских доспехов активно возобновилось после завершения Войны Копья.

Силы: Эта броня представляет собой пластинчатые доспехи +1.

Защиты: Нет **XP Ценность**: 3,000

Магическое Оружие

Топор Братства и Меч Дружбы

Используется: Воинами

Описание: Во время Войны Врат Дворфов, Карамон предложил устроить состязание, чтобы объединить дворфов холмов и обитателей равнин. Он построил высокий деревянный помост в море грязи, поместив Топор Братства и Меч Дружбы сверху. Тот, кто сумел бы подняться туда, получил бы их в качестве награды. Конечно же, во всем этом была скрыта небольшая хитрость. Карамон построил помост так, чтобы дворфам и людям пришлось объединиться для того, чтобы достать топор и меч.

Силы: Топор Братства обладает положительным модификатором +2 к броскам атаки и урона. Меч Дружбы обладает положительным модификатором +3 к броскам атаки и урона.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 2,000 и 3,000

Светлый Меч

Используется: Воинами; Стурмом, Ангриффом, Бедалом, Галеном

Описание: Этот двуручный меч является одним из лучших предметов вооружения, когда-либо создававшихся дворфами для людей. Несмотря на то, что ему, следуя легендам, уже

более 2,900 лет, Светлый Клинок все еще остается таким же сияющим и смертоносным, и прошедшие годы не оставили на нем своего следа. В данный момент сохранилось не так уж много преданий об этом клинке, так как многие из них были утрачены со смертью последнего Светлого Меча.

Во времена Винаса Соламнуса, воин, которого звали Бертел, защитил одинокого дворфа от нападения кровожадных хобгоблинов. В награду за это, благородный дворф выковал прекрасный, сияющий меч для своего спасителя. Со временем этот клинок стали называть Светлым Мечом.

В последующие годы, Бертел сражался этим клинком в армии Винаса Соламнуса во время Восстания Розы. Затем, честь владения этим клинком перешла к сыну Бертела, Бедалу, который стал таким же славным героем, как и его отец. Когда яростные кочевники напали на Соламнию, он в одиночку защищал стратегический проход, до подхода подкрепления.

Светлый Клинок продолжал служить династии Бертела до тех пор, пока его последний владелец не был убит, а сам клинок не оказался в руках огров. После Катаклизма наследник Бедала, Байярд Светлый Меч смог вернуть себе этот клинок, который он со временем передал Стражу Галену ди Каэле Светлому Мечу, своему приемному сыну. Хотя путь Галена начинался во тьме, со временем он стал рыцарем великой силы и славы.

Со временем клинок перешел к Эмелину Светлому Мечу, деду Стурма, а, затем, к Ангриффу Светлому Мечу. Это клинок был потерян во время восстания крестьян, известного, как Неистовство, но Стурм со временем вернул его, когда ему удалось пройти испытание сердца Лорда Глуши. Светлый Меч защищал Стурма и в тот день, когда он погиб в башне Высокого Жреца во время Войны Копья. Нынешнее местонахождение меча неизвестно.

Силы: Светлый Клинок является двуручным мечом +3 дворфийской работы. Он сопротивляется ржавчине и коррозии, и его лезвие никогда не теряет своей остроты. Могучие защитные руны дворфов покрывают его, в результате чего недостойный не сможет прикоснуться к этому клинку. Только воины, обладающие благородным сердцем, отвагой и честностью могут владеть Светлым Мечом. Если кто-то использует его в темных целях, или же ради доказательства ложных заявлений или служения Злу, то меч сломается, и восстановить его смогут только боги.

Руны дружбы и мира, нанесенные на клинок, дают владельцу положительный модификатор +2 ко всем броскам реакции. Более того, этот двуручный меч обладает скоростью и изяществом длинного меча. И, наконец, Светлый Меч может вызывать *свет* и обеспечивать *защиту от зла* раз в день.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 2,700

Кинжал Магиуса

Используется: Волшебниками; Рейстлином

Описание: Рейстлин Маджере купил этот кинжал в Башне Высокого Волшебства, заплатив за него ценным магическим предметом, который он нашел в начале своей карьеры наемника. Он носил кинжал на правой руке, удерживая его там с помощью небольших кожаных ножен

собственной работы. Это позволяло кинжалу оказываться в его руке с помощью одного движения кисти.

Этот серебряный кинжал, длина которого не превышает шести дюймов, сделан в форме дракона, хвост которого представляет собой клинок. Это очень легкое и незаметное оружие, которое довольно легко спрятать.

Силы: Кинжал дает положительный модификатор +3 к броскам урона и атаки. Он так же обладает способностью оставаться незамеченным при обыске своего владельца.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 1,500

Кинжал Мести

Используется: Всеми

Описание: Этот обоюдоострый кинжал имеет достаточно неприятный шип на рукояти и длинный кровоток, идущий по всей длине его лезвия. Рукоять кинжала украшена змеиной кожей, и на ней красуется пылающий, красный гранат. В легендах говорится, что этот кинжал является вершителем праведной мести.

С момента своего загадочного возникновения, Кинжал Мести скитается по Кринну, порождая ужасные трагедии и служа делу зла. Он всегда следует за магическим предметом, именуемым Опекой Истинного Сердца; он часто убивал владельцев этих наручей. Сейчас никому не известно, кто владеет этим кинжалом.

Силы: Кинжал Мести напоминает *кинжал яда*. Он обладает своим собственным ужасным ядом (отрицательный модификатор –2 к спас-броску против яда). Если он применяется для отмщения, то кинжал дает положительный модификатор +4 к ударам в спину, наносит 1d4+2 единиц урона и требует спас-броска против яда с отрицательным модификатором -2. В случае результате броска 18-20 на 1d20, кинжал выбрасывает вторую дозу яда, что требует еще одного спас-броска против яда с отрицательным модификатором -4.

Кинжал Мести постепенно обретает власть над каждым, кто владеет им, особенно теми, кто хранит в душе гнев или зависть. После каждого применения, мировозрение владельца постепенно сдвигается в сторону Хаотично-Злого. Это происходит следующим образом: Законно-Доброе мировозрение сменяется Нейтрально-Добрым, Нейтрально-Доброе – Хаотично-Добрым, Хаотично-Доброе – Законно-Нейтральным, Законно-Нейтральное – Нейтральным, Нейтральное – Хаотично-Нейтральным, Хаотично-Нейтральное – Законно-Злым, Законно-Злое – Нейтрально-Злым, Нейтрально-Злое – Хаотично-Злым. Кинжал вызывает у своего владельца паранойю, гнев и раздражительность. Всякий раз, когда игровой или неигровой персонаж совершает нечто, что персонаж может посчитать опасным для себя, Мастер должен заставить владельца Кинжала Мести сделать бросок Мудрости, от которого необходимо отнять количество раз, которое игрок применят кинжал. Если бросок проваливается, то персонаж впадает в гнев и атакует своего обидчика с криком "Месть моя!"

Если кинжал похищен, то он продолжает взывать к своему прежнему владельцу даже на расстоянии многих миль. Любой владелец кинжала, объединенные Интеллект и Мудрость которого не превышают 27, должен фанатично стремиться вернуть кинжал.

Этот кинжал является одним из трех артефактов Триады Предательства, созданных Реорксом и богами магии, а затем наполненных сущностью Хиддукеля. Он создал Кинжал Мести в качестве антипода Наручам Истинного Сердца Мишакаль. Кинжал всегда ищет текущего владельца Наручей. Стремясь уничтожить его.

Мишакаль даровала три артефакта Круга Любви влюбленным друг в друга Трэ и Мирри, и брату Трэ, Херису. Эти артефакты связали их, позволив заключить мир между враждующими семьями. Но Хиддукель решил разрушить этот мир. Он даровал Кинжал Мести Леди Добал, которая стремилась завоевать сердце мага Хериса. Леди Добал боялась заключения союза между враждующими семьями. Она планировала убить воина и его невесту для того, чтобы освободить сердце Хериса для себя. С помощью предательства, Леди Добал разрушила возникший союз. Но когда Трэ и Мирри умерли, Херис покончил жизнь самоубийством, вновь оставив Леди Добал одну.

Защиты: Доспех и снятие проклятья **XP Ценность**: 1,300

Малое драконье копье

Используется: Воинами и Соламнийскими Рыцарями

Описание: Существует две разновидности этого прекрасного оружия: копья пехотинцев и верховые копья. Каждая разновидность копий изготовляется из серебристого металла, который сияет ярким, серебряным светом. Копья заканчиваются исключительно острыми наконечниками, которые покрыты зазубринами.

То, как и при каких обстоятельствах были изготовлены копья, определяет их полезность в сражении. Для изготовления истинного драконьего копья необходимо два артефакта: Серебряная Рука Эргота и Молот Хараса. В легендах говорится, что только те драконьи копья, которые были выкованы таким образом, действуют так, как необходимо.

Если при изготовлении копий использовался только один из вышеупомянутых артефактов, они получают положительные модификаторы +2 к броскам атаки и урона. Копье, выкованное с помощью обоих артефактов, получает модификатор +4. Впервые драконьи копья был изготовлены в конце первых Драконьих Войн, и они привели к поражению Злых драконов. В теле Каменного Дракона Эргота осталось двадцать драконьих копий – десять копий пехотинцев и десять верховых копий. Другие оказались на дне моря вместе с развалинами Истара.

Много копий было выковано во время Войны Копья. После окончания Войны, Соламнийские рыцари взяли производство и распространение копий в свои руки. Драконьи копья никогда не продаются, и получить их очень нелегко. Персонажи, которые не являются Добрыми, не способны использовать копья. (Копья обжигает руки или скакуна не-Доброго персонажа, нанося 4d6 единиц урона). Рыцари внимательно наблюдают за действиями того, кто получает копье.

Копье пехотинца: Длина этого копья равняется 6 футам. Его можно метать, подобно метательному копью, хотя при этом случае воин получает отрицательный модификатор –2 к броскам атаки. Копье наносит 1d6 единиц урона противникам, размеры которых не превышают человеческие, и 1d8 единиц урона всем остальным врагам. В случае с драконами, драконье копье наносит урон, равный текущему количеству хит-поинтов его владельца.

Верховое копье: Длина верхового копья равняется 12 футам, и оно наиболее эффективно в том случае, если его хозяин сражается на Добром драконе. Это оружие сопровождается специальной упряжью, которая позволяет его владельцу направлять острие копья в любую точку одним движением руки.

Верховое копье наносит 2d4+1 единиц урона любым противникам, размеры которых не превышают размеров человека, и 3d6 единиц вреда всем остальным врагам. В случае сражения с драконом, копье наносит урон, равный количеству хит-поинтов владельца копья и его скакуна. Если это копье не прикреплено к боку дракона, то оно наносит обычный для копья урон, с учетом магического зачарования.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 1,800 и 3,900

Истинное Драконье Копье

Используется: Воинами и Соламнийскими Рыцарями

Описание: Истинные драконьи копья очень редки. При их создании необходимы все элементы, использующиеся при изготовлении обычных драконьих копий – Серебряная Рука Эргота, Молот Хараса и чистый драконий металл. Кроме этого, за изготовлением истинного драконьего копья должен наблюдать Мастер Белых Одежд и Избранный Пророк Паладайна. Более того, ковка копья должна завершиться в ночь Великого Спряжения Лун. Когда раскаленный драконий металл остывает, Мастер Белых Одежд наделяет его огромной магической силой, а Избранный Пророк призывает Паладайна. Если мастера являются достойными, а копье воистину необходимым, то Паладайн появляется в облике своего аватара и накладывает руки на раскаленный добела металл. Затем он уходит, а на Кринне появляется еще одно истинное драконье копье.

Истинное драконье копье использует седло и крепления копья для того, чтобы перенести силу и саму сущность дракона в это оружие. После того, как всадник произносит командное слово, кончик истинного драконьего копья высвобождает разящее дыхание дракона, причем его дальность и урон удваивается, а THAC0 так же уменьшается вдвое. При этом дракон может использовать свое собственное разящее дыхание с первоначальными значениями урона, дальности и THAC0.

К сожалению, из-за столь значительного использования сущности дракона, истинное драконье копье (при небрежном использовании) может уничтожить дракона. Ни один дракон не может выдержать более 1d4+10 использований истинного драконьего копья в день, и каждое его применение требует одного дня отдыха для дракона. После пяти применений, дальность и урон разящего дыхания уменьшаются вдвое, а THAC0 наоборот увеличивается в два раза. После исчерпания лимита применения копий (11-14), дракон падает мертвым на землю.

Всадник, который уничтожает Доброго дракона в результате неосторожного использования истинного драконьего копья, будет выслежен Мастером Белых Одежд и Избранным Пророком Паладайна, а затем уничтожен. Ничто не может спасти его.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 20,000

Морозный Грабитель

Используется: Ледяные варвары; Харальд Хаакон, Раггарт Клаг

Описание: Морозный грабитель представляет собой тяжелый, боевой топор, сделанный изо льда, добытого в тайном месте Ледника Ледяной Стены. Лед из этого ледника является необычно прочным, что является результатом необычайного давления, наблюдающегося там, на протяжении столетий.

Знаниями, необходимыми для изготовления морозных грабителей, обладают только Священные Жрецы Ледяного Народа, правящие варварскими племенами, которые борются за власть над Ледником Ледяной Стены. Острия топоров создаются с помощью жира убитых таной и других ингредиентов, которые в ходе мистического процесса сглаживают и укрепляют лед. Для изготовления одного морозного грабителя жрецу понадобится целый месяц работы, и, кроме того, существует всего лишь 33% вероятность того, чтобы оружие будет действовать так, как нужно.

Силы: Морозный грабитель действует, как боевой топор +4. Из-за веса и размером оружия, владелец должен иметь Силу 13 и выше для того, чтобы использовать его.

Основной слабостью этого оружия является материал, из которого оно сделано. Температура выше 0 вызывает постепенное таяние льда, в результате чего оружие становится бесполезным. Один день, проведенный при подобной температуре, абсолютно лишает данное оружие какой-либо полезности. В теплом (50+ градусов) месте, топор становится бесполезным уже спустя 1d6 часов.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 900

Молот Хараса

Используется: Воинами; Харасом

Описание: Молот Хараса является могучим артефактом. Только с помощью этого молота могут быть выкованы истинные драконьи копья. Размеры этого молота в два раза превышают размеры обычного боевого молота. Он получил свое имя благодаря великому герою дворфов, которого звали Харасом (что означает “рыцарь”), который сражался в Войнах Врат Дворфов после Катаклизма. Тем не менее, Харас больше известен героическими деяниями, совершенными до этого времени. Этот молот был дарован ему дворфами Кайолина в знак благодарности за деяния, совершенные им от их имени.

Легенда о Харасе начинается в Теневые Годы, последовавшие за Катаклизмом. Он был опозорен, когда его лорд, Король Деркин, закрыл ворота в могучее королевство Торбардин, отказавшись пустить туда голодных дворфов холмов и людей. Когда на окрестные земли пришел голод, лишенные крова дворфы и люди объединились под командованием темного волшебника, Фистандантилуса, и атаковали Торбардин. Брат убивал брата. Многие погибли.

Харас принес тела убитых сыновей Деркина их отцу-королю. Когда он покинул поле боя, Фистандантилус обрушил на сражающихся свое заклинание, которое опустошило Равнины Дергота.

Переполненный печалью Деркин приказал навсегда закрыть ворота своего королевства и погрузился в бесконечную скорбь. Зная о том, что Деркин умирает, и что у него нет наследников, Таны решили занять его место. Многие из них пришли к Харасу, предлагая ему поддержать их. Харас рассердился на Танов, и отправился скитаться по Ансалону. Он вернулся незадолго до смерти Деркина и сказал "Слишком поздно наш лорд осознал, что мы должны жить вместе с окружающим нас миром или же погибнуть. Пройдет еще много веков, прежде чем мы осознаем этот жестокий урок, если мы вообще его осознаем. Я ухожу и забираю с собой молот. Мир забыл, что такое честь. Этот молот будет оставаться скрытым еще много лет. И только когда добрый и честный дворф придет для того, чтобы объединить расколовшиеся народы, Молот Хараса вернется в мир. Он станет символом его стремления к истине". Затем Харас покинул горы. Больше его никто не видел.

Силы: Молот Хараса обладает положительными модификаторами +2 к броскам атаки и урона. Он наносит 2d4+2 единиц урона в случае обычного удара. Персонаж, значение Силы которого меньше 12, просто не может поднять его, а герой, Сила которого ниже 18/50 получает отрицательный модификатор –2 к броскам атаки (положительный модификатор +2 отбрасывается).

Молот действует в качестве *булавы разрушения* против нежити и обитателей Бездны. Он может изгонять нежить, подобно жрецу 12-ого уровня. Молот обладает собственным разумом (Интеллект 11, Эго 11) и может контролировать каждого, кто прикасается к нему, при условии, что объединенные Интеллект и Мудрость этого существа ниже 22. Молот стремится обеспечить безопасность расы дворфов и служить делу Добра.

Молот сам выбирает, когда активировать свои силы, хотя воин, обладающий достаточным Интеллектом и Мудростью, может сопротивляться воле молота, и, в свою очередь, управлять им.

Молот Хараса обладает следующими особыми способностями, использующимися с силой, равной мощи жреца 20-ого уровня:

- *Определяет зло*, подобно священному клинку паладина.
- Дает своему владельцу *иммунитет к страху*, как обычному, так и магическому.
- Защищает своего владельца от заклинаний 1-4 уровней.
- Накладывает *молитву* раз в день.
- Раз в день обеспечивает *защиту от обычных снарядов*.
- Действует в качестве *зелья силы огненного гиганта* один раз в день.
- *Исцеляет серьезные раны* один раз в день.
- Вызывает благоговение в сердцах всех дворфов и дерро, мешая им предпринимать какие-либо действия против молота или его владельца.

Защиты: Доспех, воля **XP Ценность**: 7,700

Клинок Человека

Используется: Плутами и воинами; Карамоном

Описание: В легендах Сильванести говорится о том, что этот клинок способен разрушать зачарования и отражать заклинания – истинное проклятье волшебников. У него много имен: Разрубающий Заклятья, Темная Звезда, Убийца Магов и Клинок Человека. Легенды

связывают этот клинок с гибелью чародейки Сильвании 500 лет назад и пленением огра-мага, Шрила. Происхождение и предназначение клинка остаются неизвестными, как и его нынешнее местонахождение. Последний раз Клинок Человека видели в сокровищнице Сильваноста.

Силы: Клинок Человека является длинным мечом +1 (+2 против волшебников и магических существ). Он отражает магические атаки обратно в противника, проводя бросок атаки по Классу Защиты 0 (без положительных модификаторов). Заклинатель все еще может сделать спас-бросок для того, чтобы попытаться уклониться от атаки.

Клинок Человека так же разрубает магические барьеры. Сделайте бросок атаки для Класса Защиты 0. Каждый пункт урона, нанесенный барьеру, дает кумулятивную вероятность 1% того, что барьер упадет.

Защиты: Обезоруживание **XP Ценность**: 2,700

Ноченосец

Используется: Злые жрецы и воины; Верминаард

Описание: Ноченосец был выкован в Башне Эргота. Именно там маги Черных Мантий выковали множество злых предметов вооружения в те дни, когда на них охотилась развращенная церковь Истара. После Катаклизма, Ноченосец попал в руки Верминаарда, который получил его от злых жрецов.

Силы: Ноченосец представляет собой булаву пехотинца +3. Это могучее орудие зла. Когда булава наносит жертве удар, и её владелец произносит командное слово, жертва должна сделать спас-бросок против заклинания или ослепнуть на 2d6 оборотов. Булава так же наносит свой обычный урон. Если персонаж, обладающий добрым мировозрением, пытается поднять Ноченосца, то ему приходиться сделать спас-бросок против заклинания с отрицательным модификатором –2. В случае провала он слепнет, причем исцеляется только тогда, когда на него накладывается заклинание *исцеления слепоты*.

Защиты: *Снятие проклятья*, доспех **XP Ценность**: 5,600

Убийца Кроликов

Используется: Всеми; Тассельхоффом

Описание: Тас любит рассказывать о том, как его счастливый клинок всегда возвращается к нему. Именуемый Убийцей Кроликов (так как Карамон как-то сказал, что с его помощью можно убить только бешеного кролика), этот кинжал во многом остается загадкой. Тас говорит, что нашел его в проклятых землях возле Кзак Царота. Золотая Луна однажды обмолвилась о том, что этот кинжал "благословлен богами" и является "гораздо более могучим, чем может показаться". Другие только улыбнулись.

Силы: Убийца Кроликов является кинжалом +4. Он всегда возвращается в руки своего владельца спустя 1d20 часов после того, как он был похищен или потерян. Только если он добровольно передается в новые руки, Убийца Кроликов признает своего нового владельца.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 3,000

Губитель Вирмов (Спаситель)

Используется: Воинами; Танисом

Описание: Этот меч имел много хозяев и много имен. Для большинства обитателей Кринна, это Губитель Вирмов, брат-близнец Убийцы Вирмов, который принадлежал Кит-Канану. Он был выкован в Сильванести во время Второй Драконьей Войны, но со временем его передали дворфам Торбардина, а оттуда он уже попал в Эргот. Лезвие меча покрыто эльфийскими письменами, а его крестовина напоминает клюв сокола.

Силы: Спаситель действует, как длинный меч +2. Когда его владелец обращает меч против драконов, драконидов, змей или ящеров, он наносит двойной урон.

В сражении со змеиными порождениями моря и болот (например, черными драконами), Спаситель наносит тройной урон. Его нельзя повредить с помощью разящего дыхания драконов, и он не может застрять в теле мертвого драконида. Спаситель так же способен обнаруживать различные предметы, но только в том случае, если они известны его хозяину, и находятся в 180 ярдах от клинка. Меч укажет направление желаемого предмета (если этот предмет не защищен золотом или свинцом). Эта сила способна действовать три раза в день.

Защиты: Расстояние, свинец или золото **XP Ценность**: 8,000

Убийца Вирмов

Используется: Воинами; Кит-Кананом

Описание: Этот могучий клинок принадлежал древнему эльфийскому герою, Кит-Канану. Он был выкован в Сильванести во время Второй Драконьей Войны и оставался в королевском доме до тех пор, пока Кит-Канан не увел своих людей в Квалинести. Говорят, что он был похоронен с этим клинком.

Силы: Этот меч очень напоминает Губителя Вирмов (Спасителя), хотя он несколько больше. Он обладает всеми силами двуручного меча +3. Подобно Губителю Вирмов, Убийца Вирмов обладает иммунитетом к окаменению умирающих драконидов-баазов. Меч наносит двойной урон любому дракону или драконидуу.

Кроме всего прочего, персонаж, который держит Убийцу Вирмов за рукоять, получает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам против разящего дыхания драконов и заклинаний, наложенных драконами или драконидами.

Убийца Вирмов так же обладает неприятной особенностью, состоящей в том, что он начинает агрессивно гудеть всякий раз, когда он оказывается в радиусе 3 футов от истинного дракона (не драконида). Этот звук является достаточно громким для того, чтобы окружающие слышали его, и он всегда будит спящего дракона.

Защиты: Доспех **XP Ценность**: 9,000

Использование Карты Приключений и Карт Талис

На задней стороне карты Ансалона (смотрите первый лист с картами), расположена карта приключений. Эта карта позволяет героям исследовать различные области в и вокруг Утехи и Земель Искателей. Следующие страницы описывают, как создавать приключения AD&D, основываясь на карте приключений, колоде Талис, листах персонажей и специальных фигурках героев. Карта приключений обеспечит вам базу для вашей кампании, демонстрируя все важные места на родине героев.

Как читать карту

Разметка: Карта состоит из двух основных частей: карты приключений и поля битвы. Персонажи будут двигать свои фигурки по карте приключений для того, чтобы попадать в различные места и принимать участие в столкновениях. Тем не менее, когда начинается битва, игроки переносят свои фигурки на поле битвы для того, чтобы начать сражение.

Карта приключений разделена на гексагоны двух разновидностей: места приключений и ландшафт. Места приключений помечены числами, которые отвечают их описанию в следующем тексте. Некоторые места приключений описаны более подробно на вынесенных картах. Эти карты содержат символы в виде красной игральной карты, указывающие на места столкновений. В этих местах Мастеру следует взяться за карты для того, чтобы создать столкновения и события.

Все гексагоны на карте приключений, которые не являются местами приключений, относятся к ландшафту. Десять разновидностей ландшафта описаны там же на карте. Числа на карте отвечают номерам ландшафтов, описания которых приведены далее.

Масштаб: У карты два разных масштаба. В пределах Утехи и ярмарочной площади один гексагон равняется 100 ярдам. За пределами Утехи и ярмарочной площади один гексагон равен 2 милям.

Движение: Нормы передвижения героев указаны на листах персонажей. Максимальная скорость передвижения по карте героев равняется трети их нормы движения в гексагонах. Люди, которые обладают нормой движения 12, могут за один раз перейти максимум на четыре гексагона, тогда как нелюди, норма движения которых равняется 6, могут миновать только 2. Персонажи двигаются с этой скоростью, как в Утехе, так и за её пределами. Ландшафт так же влияет на скорость движения, как это и описано далее. Персонажи всегда могут пройти как минимум один гексагон.

Время: Если персонаж находится в Утехе, то он проходит максимальную норму движения за один оборот (10 минут игрового времени). За пределами Утехи, для прохождения максимального расстояния требуется восемь часов (за один день можно совершить три таких перехода). В любой из маленьких вынесенных карт, персонажу понадобится пройти максимальную норму движения для того, чтобы перейти от одного места столкновения (символа красной карты) до другого. Для этого необходим 1 оборот (или 10 минут игрового времени).

Начало

Необходимо, чтобы каждый игрок выбрал лист персонажа и фигурку. Персонажи помещают свои фигурки в месте приключений 45 – Гостинице Последний Приют в Утехе. Там начинается приключение. Отметив, что Гостиница находится под номером 45, Мастер может найти её описание на следующих страницах.

Места приключений: Следующие описания Гостиницы и других локаций составлены следующим образом:

Номер и название: Номер каждого места приключений на карте отвечает номеру каждого описания в книге. Гостиница Последний Приют обладает номером 45.

Настроение: Короткая фраза после названия места приключения помогает Мастеру определить настроение этого места. Гостиница обладает гостеприимным настроением.

Реакция: Здесь описано отношение к героям существ, которых можно встретить в этом месте. Мастер должен обратиться к Таблице 59: Реакция при Столкновениях *Книги Мастера* для определения того, как здешние существа отреагируют на появление героев. У завсегдатаев Гостиницы обычно дружественная реакция.

Солнце или Луна: Природа места определяется с помощью двух символов: Солнце представляет спокойные и безвредные столкновения, тогда как Луна представляет опасные встречи. Комбинация двух этих символов означает, что природу столкновения может определять Мастер. В Гостинице Мастер может выбрать тип столкновения.

Описание: Этот небольшой раздел описывает данную локацию. Мастер может громко прочитать описание, или же перефразировать его. В Гостинице находится веселый и многолюдный пивной зал.

Примечания Мастера: Этот раздел предназначен для Мастера и описывает, какие именно события могут произойти на данной локации. В Гостинице персонажей могут нанять для выполнения какой-то миссии.

Обитатели: Этот раздел встречается тогда, когда в определенной локации герои должны будут столкнуться с неким персонажем или зверем. Если на этом месте действительно должно произойти столкновение, то Мастер может использовать уже описанных там существ или вытащить карту для того, чтобы определить, с кем столкнутся герои. Игровые показатели для существ-обитателей приведены следующим образом:

Имя (Класс и Уровень Персонажа или Хит Дайс, Показатели Атрибутов [для важных неигровых персонажей], Класс Защиты, Норма Передвижения, THAC0, Атаки/Урон, хит-поинты и особые приметы).

В Гостинице герои, скорее всего, встретятся с Отиком (бойцом 3-его уровня) и Тикой (вором 3-его уровня и бойцом 2-ого уровня) (не считая других персонажей).

События: Это число указывает вероятность того, что когда герой завершит свое передвижение на данном гексагоне, здесь произойдет какое-то событие. Мастер делает бросок 1d10, и если выброшенное число равняется или меньше числа События, то данное происшествие происходит. Для того чтобы в Гостинице произошло какое-то событие,

Мастеру следует выбросить 1. Если ему удается сделать это, то Мастер вытягивает карту из колоды Талис или бросает 2d10 и обращается к собственной таблице столкновений (смотрите главу *Книги Мастера* о столкновениях).

Карты: Если в этом месте может произойти событие или столкновение, то данное число указывает на то, какое количество карт Талис должен вытянуть Мастер для данной локации. В Гостинице Мастер должен вытянуть одну карту.

Некоторые локации обладают подробными вынесенными картами, на которых указано количество карт для каждой локации, указанной на карте, с помощью красной игральной карты и желтой стрелы. Как только карта вытянута, Мастеру следует обратиться к Таблице Вероятности Событий на задней *обложке Книги Мира*. Он должен определить тип ландшафта, окружающий место приключения, сделать бросок 1d20, и определить по таблице, какое именно событие происходит. После этого Мастер обращается к соответствующей таблице Карт Приключений в конце данной главы, отметив, была ли карта Талис вытянута "Светлой" или "Темной" стороной. В таблице будет описано происходящее событие.

Когда происходит столкновение, Мастер решает, как много существ встречается с персонажами, основываясь на сложности столкновения, которое он хочет устроить. При честной схватке общее количество Хит Дайсов или Уровней существ равняется этим же показателям героев.

Ландшафтные области: Гексагоны на карте, которые не обладают своими собственными номерами, являются ландшафтными областями: полями, холмами, равнинами, горами и так далее. Игроки передвигаются по этим областям при переходе с места на место. Ландшафтные области, подобно местам приключений, так же обладают разделами *Настроение, Реакция, Солнце/Луна, Описание, Примечания Мастера*, *События* и *Карты*. Ландшафтные области обладают следующими показателями.

Движение: Это число указывает на то, сколько пунктов движения требуется персонажу для того, чтобы войти в один гексагон данного типа ландшафта. Максимальная норма движения героев определяется делением стандартной нормы движения персонажей (смотрите листы персонажей) на три. К примеру, человек, обладающий нормой движения 12, может пройти 4 гексагона открытого ландшафта, стоимость передвижения по которому равняется 1 пункту на гексагон. Тем не менее, в холмах стоимость передвижения достигает уже 2 пунктов. Человек, обладающий нормой движения 4, может миновать в холмах всего два гексагона. Персонаж всегда может пройти как минимум 1 гексагон за время своего путешествия.

Вероятность заблудиться: Это число указывает вероятность того, что персонажи безнадежно заблудятся на данном типе местности. Мастер делает бросок 1d10, когда движение персонажей заканчивается на гексагоне с определенным ландшафтом. Если результат броска меньше или равен вероятности заблудиться, то герои оказываются в неприятной ситуации.

Описания Ландшафтов и Мест

Первые десять описаний являются описаниями ландшафтов. Оставшиеся разделы посвящены местами приключений.

1.Перекресток/Проход

Настроение: Различное
Реакция: Безразличное
(Солнце/Луна)

Описание: Дорога уходит куда-то вдаль. Песни птиц и звон цикад сопровождают вас на этом пути.

Примечания Мастера: Это место, в котором герои часто сталкиваются с незнакомцами или какими-либо происшествиями. Сделайте бросок 1d10 и проверьте вероятность События для того, чтобы определить, происходит ли что-то с героями. Мастер может самостоятельно выбрать столкновение или применить карты из колоды Талис для того, чтобы определить:

- с каким существом встречаются герои;
- каковы цели этого существа; и
- какова его суть.

Мастер может предпочесть использование События с помощью карт, а не с помощью таблицы столкновений.

На перекрестках герои часто встречают фермеров, торговцев, Стражей Искателей (собирающих налоги), грабителей, пилигримов, странствующих волшебников, мошенников, бандитов или даже монстров.

Движение: 1; *Вероятность заблудиться*: 1; *События*: 5, *Карты*: 1

2. Поля

Настроение: Любопытное
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: Равнины покрыты зерновыми полями. Фермы и деревья разделяют землю на уютные, маленькие участки.

Примечания Мастера: Эти освоенные земли являются домом для дружественных фермеров, трудящихся на своих полях. Они всегда готовы помочь странникам днем, но ночью они становятся довольно уклончивыми и подозрительными. Фермеры никогда не покинут свои земли для того, чтобы сражаться за чужаков, а вместо этого будут отчаянно защищать свои дома.

Фермеры свободно могут предложить героям место, где они могут отдохнуть и подлечиться (1 хит-поинт в день), или же могут попросить помощи у персонажей. Герои могут поторговаться с ними для получения информации, пищи, снаряжения или оружия: копий, посохов, булав, дубинок, длинных мечей, пращей и коротких луков. Броня ограничивается щитами, набивными кожаными доспехами, клепаными кожаными доспехами и простой кожаной броней. Цены на оружие здесь вдвое больше, чем в городе.

Фермеры (Com4, AC 9, MV 12, THAC0 19, AT 1d6, hp 12)

Движение: 1; *Вероятность заблудиться*: 1; *События*: 2, *Карты*: 1

3. Луга
Настроение: Игривое
Реакция: Безразличная
(Солнце)

Описание: Зеленая прерия протянулась по бесконечным равнинам, и игривый ветерок танцует среди веселых трав.

Примечания Мастера: Эти равнины являются спокойными и идилличными. Маленькие стада бизонов виднеются вдалеке. Отряды варваров иногда охотятся здесь. Бизоны способны доставить немало неприятностей неопытному охотнику. Варвары не доверяют незнакомцам. Высокие травы могут скрывать существ, лежащих в засаде, а так же неведомые сокровища или руины. Неосторожного странника могут ожидать грозы, массовые миграции бизонов и степные пожары.

Варвар (Ftr4, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 1d6, hp 16)

Бизон (HD 3, AC 9, MV 12, THAC0 17, Dmg 1d6, hp 15)

Движение: 1; *Вероятность заблудиться*: 1; *События*: 2, *Карты*: 1

4. Холмы
Настроение: Настороженное
Реакция: Враждебная
(Солнце/Луна)

Описание: Эти холмы тревожно тянутся друг к другу, подобно стаю коров. Кажется, будто за каждым вашим движением следят недружественные глаза.

Примечания Мастера: Холмы покрыты серыми травами и лиловым вереском. Буки и клены окрашивают долины в зеленые и золотые цвета. Сосны и ели возвышаются, подобно стражами, над невысокими оливковыми деревьями и зарослями дикого винограда. Стаи диких 'вари – больших, нелетающих птиц – разгуливают по склонам, и ходят слухи о том, что в окрестностях скрываются отряды бандитов.

На 'вари охотятся из-за их перьев, шкур и мяса. Тем не менее, 'вари впадают в панику и бросаются бежать, пытаясь растоптать охотников при одном аромате крови или другом резком запахе (урон 4d4, бросок Ловкости для избежания).

Бандиты могут ожидать в засаде или постараться изобразить раненных путешественников для того, чтобы заманить персонажей поближе к своему логову. В пещерах, на вершинах одиноких холмов или в затененных долинах между холмами так же могут обитать монстры.

Бандиты (Ftr3, AC 7, MV 12, THAC0 18, AT 1d8, hp 16)

'Вари (HD 3, AC 6, MV 15, THAC0 17, AT 1d2/1d4, hp 13)

Движение: 2; *Вероятность заблудиться*: 2; *События*: 3, *Карты*: 1

5. Озеро
Настроение: Непредсказуемое
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Над темной водой нависает синее небо. Вдалеке ветер поднимает небольшие волны.

Примечания Мастера: Озеро Кристалмир является капризным, спокойным и гладким, ветреным и игривым, бурным и опасным. Каждое утро рыбаки отправляются на рыбную ловлю, забрасывая сети неподалеку от берега. Иногда какая-то лодка перевозит странников на одинокий остров посреди острова или на его дальний берег.

Дожди и бури могут неожиданно обрушиваться на озеро, замедляя движение лодок (норма движения умножается на 1/3) и переворачивая лодки неумелых странников (бросок Ловкости), выбрасывая героев в неспокойные воды, в результате чего им приходится вплавь добираться до берега (бросок Силы за каждый гексагон, плюс бросок Телосложения, если бросок Силы провален. Смотрите правила плаванья в *Книге Игрока*).

Рыбаки (Com2, AC 10, MV 12 Sw 6, THAC0 20, AT 1d4, hp 6)

Лодочник (Mar5, AC 6, MV 12 Sw 9, THAC0 16, AT 1d6+1, hp 27)

Движение: 2; *Вероятность заблудиться*: 0; *События*: 1, *Карты*: 1

6. Топь
Настроение: Злобное
Реакция: Враждебная
(Луна)

Описание: Под деревьями железного когтя мерцает темная вода, наполненная насекомыми и представляющая огромную опасность для странников.

Примечания Мастера: Зловонный туман клубится над отвратительной, черной водой. Озерца и каналы стоячей воды разделяют грязевые кочки и заросшие шиповником островки. Передвижение по грязи и кочкам является очень опасным. Эти топкие земли стали домом для злобных гоблинов, ненасытных троллей, беспокойных мертвецов и прочих темных существ.

Опасности: Постоянно стоящий в топях туман и извивающиеся водные пути значительно увеличивают вероятность того, что оказавшиеся здесь странники заблудятся. Повсюду скрываются опасности: крокодилы, ядовитые змеи и трясины (бросок Интеллекта для избежания). Персонаж, который оказывается в трясине, должен сделать бросок Мудрости для того, чтобы остаться на поверхности воды, так как в противном случае его утянет туда через 1d3 раунда. Остающаяся на поверхности жертва может попытаться выплыть (бросок Ловкости 1/2) или же её должны будут спасти товарищи (бросок Силы с отрицательным модификатором –2 за каждый раунд).

Гоблины (HD 1-1, AC 6, MV 6, THAC0 20, AT 1d6, hp 5)

Тролли (HD 6+6, AC 4, MV 12, THAC0 13, AT 1d4/1d4+4+1d8+4, hp 35)

Змеи (HD 1+1, AC 8, MV 9, THAC0 19, AT 1d3 + poison, hp 6)

Крокодилы (HD 3, AC 5, MV 6 Sw 12, THAC0 16, AT 2d4+1d12, hp 11)

Движение: 8; *Вероятность заблудиться*: 6; *События*: 5, *Карты*: 1

7. Горы

Настроение: Холодное
Реакция: Враждебная
(Луна)

Описание: Суровые горные башни возвышаются перед вами, отбрасывая исполинские тени на землю.

Примечания Мастера: Горные ручьи стекают по неровной поверхности утеса вниз, по возникшим много лет назад природным желобам. Искривленные кедры надежно удерживают горы разбитых и упавших камней. Вдали с камня на камень перепрыгивают горные козы. Одинокий вой голодного волка находит ответ среди множества его сородичей, голоса которых сливаются в настоящий хор. Здесь так же живут небольшие группы жестоких, но глупых огров.

Опасности: В этих скалистых горах всегда существует опасность схождения оползня или лавины. Персонаж, оказавшийся в одной из подобных ситуаций должен обладать высоким Телосложением для того, чтобы выжить. Каждый герой подвергается 1d4 атакам (THAC0 15, Dmg 1d6, бросок Телосложения уменьшает урон вдвое). Для того чтобы уйти из-под оползня персонажу необходимо сделать два броска Ловкости; в случае провала он получает дополнительную атаку.

Козлы (HD 1+2, AC 7, MV 15, THAC0 19, AT 1d3, hp 6)

Огры (HD 4+1, AC 5, MV 9, THAC0 13, AT 1d10, hp 19)

Волки (HD 2+2, AC 7, MV 18, THAC0 19, AT 1d4+1, hp 11)

Движение: 6; *Вероятность заблудиться*: 5; *События*: 4, *Карты*: 1

8. Река

Настроение: Унылое
Реакция: Угрожающая
(Солнце/Луна)

Описание: Мутные воды несутся между невысоких утесов, и, несмотря на то, что в одном месте они могут быть спокойными и тихими, в других они становятся ревущими и смертоносными.

Примечания Мастера: Поток Утехи с ревом мчится через узкое ущелье на юг, чтобы соединиться там с Рекой Белого Гнева. Подводные скалы разрывают днища лодок и плечи

пловцов (бросок Мудрости или получение 2d4 единиц урона). Время от времени вода формируют маленькие запруды, возникшие благодаря скальному обвалу, но только для того, чтобы неожиданно перейти в ревущие водопады и каменистые водоскаты (Dmg 2d4; бросок Ловкости для получения половинного урона). Над мчащимися вперед водами парят зимородки, которые время от времени камнем падают вниз, выискивая себе пищу.

Зимородок (HD 1, AC 5, MV 1 Fl 36, THAC0 19, AT 1d4, hp 5)

Движение: 2; *Вероятность заблудиться*: 0; *События*: 1, *Карты*: 1

9. Дорога

Настроение: Спокойное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Эта дорога является надежной и ровной, по обе стороны которой возвышаются покатые холмы и высокие деревья.

Примечания Мастера: Достаточно безопасные днем, ночью дороги заполняются бандитами и багбирами, которые надеются найти на них легкие жертвы. Бандиты совершают быстрые нападения, забирая деньги, но не жизни, и пропуская хорошо вооруженных странников. Багбиры приближаются тихо и бесшумно, проводя ошарашивающую атаку. Они стремятся украсть лошадей, пищу и оружие. Они очень трусливы.

Днем персонажи могут встретить торговцев, путешественников, Стражей Искателей, пилигримов, или странствующих волшебников.

Бандиты (HD 1, AC 7, MV 12, THAC0 19, AT 1d8, hp 4)

Багбиры (HD 3+1, AC 5, MV 9, THAC0 17, AT 2d4, hp 13)

Движение: 1; *Вероятность заблудиться*: 0; *События*: 3, *Карты*: 1

10. Леса

Настроение: Задумчивое
Реакция: Осторожная
(Солнце/Луна)

Описание: Узкие тропинки вьются среди темных деревьев. Лиственный ковер покрыт тенями.

Примечания Мастера: Эльфы, охотники и их добыча – олени и другие игровые животные – достаточно часто встречаются здесь. Эльфы осторожны и действуют с некоторым оттенком безразличия. Охотники часто весьма подозрительны, но при этом не испытывают особенного интереса к тому, что происходит вокруг. Олени и другие игровые животные замирают при виде чужака, а потом срываются с места, изумляя охотников.

Опасность: Время от времени неосторожные странники (бросок Мудрости) оказываются в силке охотника и поднимаются в воздух, повисая на одной ноге.

Эльфы (HD 1+1, AC 5, MV 12, THAC0 18, AT 1d8, hp 7)

Охотники (HD 1, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 1d6, hp 5)

Олени (HD 3, Stag, AC 7, MV 18, THAC0 17, AT 1d3/1d3 or 2d4, hp 15)

Игровые животные(HD 2, AC 9, MV 12, THAC0 19, AT 1d6, hp 12)

Движение: 3; *Вероятность заблудиться*: 4; *События*: 2, *Карты*: 1

11. Красное Поместье

Настроение: Призрачное
Реакция: Угрожающая
(Луна)

Описание: Одинокий особняк возвышается на скалистом холме. Холодный и одинокий, он заставляет беспечных странников держаться от него подальше. Разорванные драпировки и потрескавшиеся камни свидетельствуют о его значительном возрасте и безлюдности.

Примечания Мастера: Красное Поместье, так же именуемое "Поместьем Элдов" некогда было домом Тенила и Карин Элд, юного лорда и леди, единственный сын которых умер от Красной Смерти. Леди Элд сошла с ума и была заперта в одинокой башне. Лорд Элд обратился к выпивке и магическим наукам, стараясь найти лекарство, которое могло бы исцелить его супругу. В конце концов, Леди Элд вырвалась на свободу и задушила своего мужа. Их призраки до сих пор скитаются по поместью. Таким образом, оно уже было покинуто, когда сюда прибыл вампир, именуемый Лордом Крилом Теневым Охотником.

Будучи владельцем *Кольца Природной Любви* (которое украла юная Тика), Крил вынашивает свою месть. Его поместье стало убежищем для множества неживых ужасов, но только немногие из них являются чем-то большим, чем обычными фантомами или спектральными служителями. Истинным кошмаром этого места является Крил, во всяком случае, тогда, когда он живет здесь.

Идея приключения: Кто-то предлагает персонажам провести ночь в Поместье Элдов. Это приключение должно напугать героев, но при этом нанести им только минимальный урон, так как их должны выгнать отсюда фантомы и двое грабителей, которые скрываются под масками нежити, прежде чем несчастные падут жертвами ужасов этого дома.

Крил (Wiz9, Str 18, Dex 18, Con 16, Int 17, Wis 15, Cha 17 AC 1, MV 12 Fl 18, THAC0 13, AT 1d6+4, hp 52, устрашающий)
Этот вампир может вытянуть 2 уровня с помощью одного укуса и способен очаровывать своих врагов. Вампиры обладают иммунитетом к заклинаниям очарования, сна и удержания и могут быть ранены только оружием +1 или лучшим, а так же с помощью магии. Вампиры могут принимать газообразный облик, управлять летучими мышами, крысами, волками и другой нежитью. Святая вода сжигает их (урон 1d6) и они избегают священных символов и зеркал. Кол, вонзенный сердце вампира, или погружение в текучую воду на 3 раунда, способны убить одно из этих существ. Вампиры регенерируют 3 хит-поинта в раунд.

Вампирша (HD 8+3, AC 1, MV 12 Fl 18, THAC0 13, AT 1d6+4, hp 39)

Скелет (HD 1, AC 7, MV 12, THAC0 19, AT 1d6, hp 7)

Зомби (HD 2, AC 8, MV 6, THAC0 19, AT 1d8, hp 11)

Призрак (HD 10, AC 0 или 8, MV 9, THAC0 11, AT старость, hp 45)

Дух (HD 5, AC 0, MV 6, THAC0 15, AT 1 Ловкость, hp 25)

Спектральный служитель (HD 5, AC 2, MV 30, THAC0 15, AT 1d6, hp 21)

Полтергейст (HD 2, AC -2, MV 6, THAC0 19, AT 1d8, hp 11)

Дух (HD 5, AC 0, MV 6, THAC0 15, AT 1 Ловкость, hp 25)

События: 4; *Карты*: 1 на каждый символ

12. Полые Холмы

Настроение: Печальное
Реакция: Осторожная
(Луна)

Описание: Вереск и серые травы покрывают эти каменистые холмы, расположенные друг возле друга. Ветер свистит в долине, лежащей между ними. Деревья переплетаются и образуют рощи, как будто бы пытаясь согреть друг друга.

Примечания Мастера: Эти холмы были древним полем битвы, которая произошла здесь во времена Эры Света; тогда здесь погибли тысячи воинов. Теперь сотни фантомов и духов приходят на место своей гибели, так как их кости так и не были упокоены в земле. Днем здесь нет ничего необычного, если не считать чувства отчаяния. Но с приходом сумерек в воздухе начинают раздаваться стоны ветра, а на землю ложатся странные тени, иногда принимающие облик призрачных сражений прошлого, которые сопровождает звон сталкивающихся клинков. В другие ночи сам воздух, кажется, оживает, и вокруг появляются тысячи глаз, мерцание которых то исчезает, то снова разгорается.

Опасность: Если сделан бросок столкновения, то появляется злой дух или привидение. Мастер должен решить, чего хочет это существо, в зависимости от проводящегося приключения. Злой дух может вытянуть как минимум один уровень жизненной энергии, прежде чем его удастся уничтожить. Он выйдет из боя для того, чтобы спасти свою жизнь, если у него останется четверть хит-поинтов.

Тем не менее, самой большой здешней опасностью является Шепчущее Безумие – голоса тысячи лишенных тела духов. Каждый герой должен сделать бросок Мудрости с положительным модификатором +2. Тот, кто проваливает его, должен вытянуть одну карту и посмотреть на список локаций. Герой не сможет отдохнуть до тех пор, пока он не придет туда и не примет участи в каком-то столкновении.

Злой дух (HD 5+3, AC 4, MV 12 Fl 24, THAC0 15, AT 1d6+вытягивает 1 уровень, hp 41)

Привидение (HD 5, AC 0, MV 6, THAC0 15, AT 1 Dex, hp 25)

События: 3, *Карты*: 1d3

13. Море Трав
Настроение: Озорное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Высокие и густые травы покрывают холмы. Они лениво покачиваются на ветру. Ветерок поет, подобно флейте, а песни парящих в воздухе и ныряющих вниз птиц, эхом отвечают его песне.

Примечания Мастера: Этот луг кажется приятным и безопасным. Любое существо, которые встретится здесь персонажам, не будет враждебным им (рассматривайте все возможные варианты реакции на одну ступень позитивнее). Если персонажи устраиваются здесь на ночь, то они могут оказаться под воздействием заклинания игривого сатира или же могут посоревноваться в беге с подвыпившим кентавром. (Правила проведения погонь описаны в конце этой главы). Сатиры играют музыку, которая очаровывает странников (спас-бросок против заклинаний), заставляя проваливших спас-бросок пуститься в пляс с этими детьми Кринна. Тот, кому приходится танцевать с ними, должен получить 2d4 единиц урона или упасть без сознания и освободиться от груза своего имущества.

Опасность: Рой Насекомых (3 броска Мудрости для избежания), пенек (бросок Ловкости или падение, Dmg 1d4), расщелина (бросок Ловкости или падение; Dmg 1d4-1), ручеек (бросок Силы или замедление передвижения в два раза), крутой склон (бросок Телосложения или замедления передвижения вдвое).

Сатир (HD 5, AC 5, MV 18, THAC0 15, AT 2d4, hp 29)

Кентавр (HD 4, AC 5, MV 18, THAC0 17, AT 1d8, hp 18)

События: 2, *Карты*: 1

14. Древняя Могила
Настроение: Безнадежное
Реакция: Угрожающая
(Луна)

Описание: На самой вершине одинокого холма располагается груда камня – древняя пирамида, оставленная на могиле павшего воина. С благородной меланхолией она отмечает место отчаяния и утраты.

Примечания Мастера: Здесь находится могила Лорда Байрона Хекелла, Соламнийского Рыцаря, который получил ужасные ранения во время спасения четырнадцати детей от бешеного льва. Неспособные исцелить героя жрецы и маги оставили его здесь, чтобы оживить его после того, когда появится истинный целитель. Кроме того, они создали множество лабиринтов и оберегов, призванных защитить могилу от гробокопателей.

Если герои пробуждают, но не исцеляют Лорда Байрона, то спустя неделю он должен будет вернуться в могилу и снова уснуть здесь на века. Если же он будет пробужден и исцелен, то Лорд Байрон сможет помогать героям на протяжении всего приключения. Используйте

карты для того, чтобы определить природу опасностей и ловушек, которые необходимо будет миновать персонажам для того, чтобы достичь сердца могилы. Вдобавок ко всему тело Лорда оберегает страж. Для того чтобы исцелить Лорда Байрона, герои должны найти его меч, *Спаситель*, или воспользоваться *Магическим Безумцем* (более подробно эти клинки описаны в разделе артефактов). Вытащите карту и обратитесь к соответствующей таблице для определения места, в котором находятся мечи.

Лорд Байрон (Ftr10, AC 1, MV 6, THAC0 11, AT 1d12x2, hp 60)

Умертвие (HD 4+3, AC 5, MV 12, THAC0 15, AT 1d4+вытягивает один уровень, hp 21)

События: 6, *Карты*: 1 за каждый символ

15. Загадочная Шахта

Настроение: Загадочное
Реакция: Осторожная
(Солнце/Луна)

Описание: Заброшенная шахта лежит наполовину погребенной в склоне холма. Её серые балки являются потрескавшимися и высушенными. Паутина и пыль скрывают лежащие внутри секреты.

Примечания Мастера: Эта шахта, основанная на месте кургана народа Хальдер, стала местом множества трагических несчастных случаев и таинственных исчезновений. Время от времени в шахте открываются врата, ведущие в серое королевство, где обитает народ Хальдер. Реакция файэри на чужаков зависит от поведения героев. Если они ведут себя вежливо и благочестиво, то народ Хальдер платит им добром, или не обращает на них внимания. Но если персонажи ведут себя грубо или враждебно, то файэри становятся сердитыми и жестокими. Народ Хальдер часто использует иллюзии монстров для того, чтобы отогнать чужаков.

Идеи приключений: Персонажи встречаются с юной и прекрасной женщиной, которая говорит, что её любимого завалило в шахте. В действительности он является призраком, и кости её возлюбленного лежат где-то в пещерах. Герои должны будут сразиться с иллюзиями (наложенными народом Хальдер), тенями и спектральными служителями для того, чтобы найти кости и упокоить дух женщины.

Народ Хальдер (HD 7+7, AC -5/5, MV 18, THAC0 13, AT 1d4/1d4, hp 49)

Иллюзии (HD 1, AC 7, MV 12, THAC0 19, at 1d6, hp 7)

Тени (HD 3+ 3, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 1d4+1, hp 12)
Тени обладают 90% невидимостью, иммунитетом к очарованию, сну и удержанию, и их можно изгнать, подобно нежити.

Призрак (HD 10, AC 0 or 8, MV 9, THAC0 11, AT старость, hp 45)

Спектральный служитель (HD 5, AC 2, MV 30, THAC0 15, AT 1d6, hp 21)

События: 6, *Карты*: 1 за каждый символ

16. Храм
Настроение: Мирное
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: Солнечный свет льется через разбитый мраморный купол. По известняковым стенам карабкается плющ, огибающий мягкие полотна изо мха. Окружающий лес мурлычет что-то, напоминающее тихую молитву.

Примечания Мастера: Этот древний храм был покинут очень давно, хотя в легендах говорится, что боги, или как минимум древние силы до сих пор скитаются по его гулким залам. Днем это место представляет собой мирное пристанище. Под ночным небом оно приобретает аспекты тех лун и созвездий, которые находятся в зените. Мистический барьер, напоминающий серую, непроницаемую стену тумана, преграждает вход в Палату Небесного Света. Для того чтобы миновать барьер, герои должны пройти три испытания. В этом случае, они смогут войти в Палату и исцелить все свои раны.

Идеи приключений: Когда Звезда Мишакаль находится в зените, храм становится живым существом. В одном из его залов скрыт большой, кроваво-красный гранат, в котором пульсирует жизнь. Гранат потрескался, и из него сочится черная кровь. Если герои смогут пройти испытания, которые поставит перед ними Мишакаль (обратитесь к картам Талис), то "сердце" исцелится. Мишакаль разрешит всем героям войти в Палату Небесного Света и даст спасителю особу награду. Если сердце уничтожено, то храм начнет рушиться, и преступникам придется сделать три броска Силы для того, чтобы вырваться отсюда. За каждый проваленный бросок персонаж получает 2d4 единицы урона.

События: 5, *Карты*: 1 за каждый символ

17. Озеро Кристалмир
Настроение: Непредсказуемое
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Синие воды являются чистыми и глубокими, и в них то и дело вспыхивает серебряная чешуя стремительных рыб. Зеркальная поверхность озера практически недвижима, напоминая спокойное боре, застывшее перед бурей.

Примечания Мастера: Дружественные рыбаки и отважные лодочники бороздят эти воды в дневные часы. Яростные ветра начинают поднимать большие волны к вечеру. Рыбаки всегда готовы поделиться слухами или едой, но вряд ли согласятся присоединиться к экспедиции героев. Лодочники согласны принять помощь героев в качестве платы.

Ходят слухи о монстре, который поселился в глубинах озера (на самом деле это представительница народа Хальдер, обладающая властью над водами). Файэри является достаточно капризной и очень любит красивых мужчин, переворачивая их лодки для того, чтобы они присоединились к ней в глубинах озера. Она может скрываться под маской любого монстра, состоящего из воды, тумана или льда. Она так же может вызывать бури в случае результата броска 1d10, который меньше или равняется 3. Буря может опрокинуть лодку (бросок Мудрости) или смыть кого-то за борт (бросок Ловкости или Силы). Каждый,

кто оказывается в воде, должен делать бросок Силы за каждый раунд пребывания в воде. В случае провала герой получает 1d6 единиц урона и еще один бросок Силы необходимо сделать до того, как он сможет вновь двигаться вперед.

Народ Хальдер (HD 7+7, AC -5/5, MV 18, THAC0 13, AT 1d4/1d4, hp 49)

Создания (HD 3, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 1d6, hp 18)

События: 2, *Карты*: 1

18. Остров

Настроение: Шаловливое
Реакция: Осторожная
(Солнце/Луна)

Описание: Крошечный, лесистый остров расположен посреди озера небесно-голубого цвета. Его темные берега и мирные лужайки предлагают убежище для склонной к авантюрам молодежи, игривых влюбленных и почтенных рыболовов.

Примечания Мастера: Этот идиллический остров кажется идеальным местом для тех, кто ищет одиночества. Тот, кто приходит сюда испытывает облегчение и радость. На острове так же обитает бесенок. Он создает воображаемые знамения и иллюзорные опасности, которые со злобной радостью обрушивает на странников. Если героям удастся найти убежище бесенка (для этого необходимо пройти три испытания бесенка, а затем сделать бросок Интеллекта), то его можно заставить обеспечить героев наградой или предоставить им какую-то информацию.

Бесенок (HD 5+3, AC 4, MV 12 Fl 24, THAC0 15, AT 1d6, hp 28)

Иллюзии (HD 1, AC 8, MV 12, THAC0 19, AT 1d6, hp 7)

События: 3, *Карты*: 1 за каждый час

19. Безопасная пещера

Настроение: Безопасное
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: За утесами Озера Кристалмир находится узкая расщелина, выводящая в пещеру, пол которой покрыт песком. Гудящий ветер вырывается наружу через трещину в потолке.

Примечания Мастера: Эта пещера кажется защищенной от ярости диких зверей и жестоких людей. Ни одно злое или жестокое существо не может найти это место. Отдых в этом месте удваивает скорость восстановления хит-поинтов. Любое столкновение в этом месте будет больше тяготеть к мирным переговорам, чем к отчаянным сражениям.

События: 1, *Карты*: 1

20. Башня Гадара

Настроение: Жуткое

Реакция: Враждебная
(Луна)

Описание: Глубоко в горной расщелине находится высокая башня, вздымающаяся в небеса. Её стены являются абсолютно черными и построены из камня, добытого в окрестных горах. Ветер издает шепот по мере того, как он проходит через башню Зла.

Примечания Мастера: Опасность и ужас витают в воздухе вокруг башни. Она была построена на месте силы Эры Мечтаний (-2 ко всем спас-броскам против заклинаний и +2 единицы урона от заклинаний за каждый кубик). Темный маг Гадар призывает здесь зловещие силы, которые выполняют его приказы.

Гадар является меланхоличным магом, который испытывает отчаяние из-за созданной своими же руками судьбы. Тем не менее, он одновременно с этим жаждет силы. Он сделает все, чтобы увеличить свою мощь. Спектральные служители-стражи и элементалы отвечают на его зов.

Приключение: Гадар похитил Дарина и Карела, брата и возлюбленного Рианны. Их унесли спектральные воины, оставившие Рианну в страхе блуждать по окрестным землям. Гадар готовится вытянуть жизненную силу своих пленников, как он это уже сделал со многими другими, оставив их безжизненные оболочки на нижних этажах башни.

Спектральные служители стремятся остановить героев, используя против них магическое отчаяние, в результате чего провалившие спас-бросок против заклинаний персонажи становятся беспомощными и смиряются со своей неминуемой гибелью. (Если Гадар пытается навредить им, то герои могут сделать новый спас-бросок). В данный момент силы Гадара на исходе, и он не может использовать заклинания 4-ого, 5-ого и 6-ого уровней.

Гадар (Wiz13, Str 9, Dex 10, Con 8, Int 17, Wis 16, Cha 11, AC2, MV 12, THAC0 16, AT 1d6, hp 39, меланхолия)
Заклинания:
1-ый уровень – *изменить себя, очарование, гипноз, магический снаряд, невидимый слуга*;
2-ой уровень – *темнота в радиусе 15 футов, чтение мыслей, невидимость, вызов роя, вонючее облако*;
3-ий уровень – *рассеивание магии, огненный шар, притворная смерть, удержание человека, замедление*.

Элементал (HD 8, AC 2, MV 9 Fl 36 Sw 12, THAC0 9, AT 3d8, hp 48)
Элементалы обладают иммунитетом к урону, исходящему от их собственного элемента. При этом они получают один дополнительный пункт урона за каждый кубик вреда от противоположной им стихии. (Земля противостоит Воде, Вода – Огню, Огонь – Воздуху, Воздух – Земле). Элементалы могут быть ранены только с помощью противоположной им стихии или же оружием +2 или с большим уровнем зачарования.

Спектральный служитель (HD 5, AC 2, MV 30, THAC0 15, AT 1d6, hp 21)

21. Омраченный Лес
Настроение: Устрашающее
Реакция: Угрожающая
(Солнце/Луна)

Описание: Лиственный полог становится все плотнее и плотнее. Солнечный свет тускнеет, а затем исчезает. Скрюченные деревья, закованные в почерневшую кору, возвышаются здесь, подобно часовым. Что-то живет здесь, что-то темное и устрашающее.

Примечания Мастера: Это пугающее место. Темные тени лежат под высокими, серыми соснами и ужас заполняет воздух. Духи древних воинов оберегают эти леса от всех чужаков. Если сюда вторгаются герои, то духи попытаются направить их к единорогу, которую именуют Хозяйкой Леса (и которая может дать героям какое-то поручение) или устроить некое случайное столкновение до того, как тем удастся покинуть это мрачное место.

Спектральные воины (HD 3, AC 4, MV 12, THAC0 17, AT 2d8, hp 17)

Кентавр (HD 4, AC 5, MV 18, THAC0 17, AT 1d6/1d8, hp 20)

События: 6, *Карты*: 1 за каждое движение

22. Пик Ока Молитвы

Настроение: Благоговейное
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: Вдали виднеются горные пики, вершины которых отливают белизной. Едва видный отсюда разлом разделяет пик надвое так, что он напоминает две руки, который благоговейно сложены в молитве.

Примечания Мастера: Это легендарный дом Белого Оленя, воплощения любви бога Паладайна. Когда появляется белый олень, можно с уверенностью говорить о том, что это рука Паладайна направляет странников в безопасное место или к удаче. Нижние склоны этой горы часто заполнены любителями пикников, тогда как на верхних склонах появляются только охотники, которых ждут там суровые испытания. Но у этой горы есть свои собственные секреты, скрытые в темных пещерах и за ревущими водопадами. К областям приключений можно попасть только по одному пути; прыжки от одной области к другой просто невозможны, так как пещера и водопад обычно связаны всего одним туннелем.

В легендах говорится о том, что тот, кому удастся поймать легендарного белого оленя, обретет вечный мир при жизни. Героев могут нанять для того, чтобы те помогли Торговцу Глофеллу поймать оленя. Первые часы охоты обычно проводятся в исследовании нижних склонов, на которых необходимо найти следы. После первого столкновения появляется олень, который возглавляет погоню. Все столкновения являются Событиями. Олень появляется после того, как странникам удается преодолеть очередное испытание. После завершения последнего испытания оленя можно поймать. В действительности Глофелл желает убить оленя и съесть его сердце. Если герои дадут этому случиться, то они окажутся проклятыми (-2 ко всем броскам до тех пор, пока персонажи не совершат три бескорыстных поступка). Если Глофелл пожирает сердце оленя, то он превращается в объект своей охоты и оказывается частью (хотя он не стремится к этому) вечного цикла.

Белый олень (HD 10, AC -5, MV 24, THAC0 11, AT 1d12, hp 77)
Олень возглавляет дикую погоню. Смотрите правила погонь в конце этой главы.
Вероятность заблудиться = 5.

Игровые животные (HD 2, AC 9, MV 12, THAC0 17, AT 2d4, hp 9)

События: 2, *Карты*: 1 за каждый символ

23. Ущелье

Настроение: Безрассудное
Реакция: Вызывающая
(Солнце/Луна)

Описание: Вода бурлит и ревет у основания этих каменных утесов, а потом впадает в Новое Море. Чайки ныряют в поток, а затем выныривают с рыбешками в клювах.

Примечания Мастера: Этот ненадежный веревочный мост находится в 50 футах над ревущей внизу рекой. Переходить его довольно опасно (два броска Ловкости или получение 1d4 единиц урона и зависание на самом его краю; 1 бросок Силы для того, чтобы вытянуть себя обратно; если персонаж проваливает 2 броска Силы подряд, то он падает вниз, получая 5d6 единиц урона).

События: 3, *Карты*: 1

24. Ветреная Долина

Настроение: Благородное
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: В Сторожевых Горах находится горная деревушка. Деревянный частокол оберегает это место от диких зверей и жестокости людей. Тем не менее, честные странники найдут в этой долине спокойный и безопасный приют.

Примечания Мастера: Эта маленькая деревушка открывает свои врата всем странникам, которые приходят сюда днем. Но по ночам врата надежно закрыты, и никто не может пройти в них до рассвета. Волки и огры скитаются по горным долинам ночью, выискивая тех несчастных, которые остались за пределами селения. В самой долине горят огни ламп и очагов, которые вселяют обманчивое чувство безопасности. Здешние люди являются благородными, но довольно уклончивыми, и с особенным ужасом они говорят об извращенных монстрах, которые скитаются в окрестных землях под покровом тьмы. Они надеются, что искатели Гавани пришлют кого-то для того, чтобы раз и навсегда выбить из здешних земель огров.

Тем не менее, эти люди скрывают какой-то ужасный секрет, и вскоре герои поймут, что что-то здесь не так. Если им удастся добиться успеха в следующем приключении, то они получат сразу две награды.

Подменыш: Когда герои прибывают в деревню, их приветствуют и предлагают посетить пир, который устраивается в Твердыне. Именно там они услышат историю печали. И скорби.

Младенец лорда заболел и никому не удается вылечить его. Странные волдыри и раны появляются на его теле. Если герои пытаются наложить на младенца жреческие заклинания или прикоснуться к нему холодным железом, то он превратится в бесенка, которым он в

действительности является. После этого он предлагает героям трижды найти себя для того, чтобы вернуть ребенка. На самом деле "бесенок" является сразу двумя бесятами, которые действуют в тандеме. Если они ранены, то бесята превращаются в дым и исчезают до того, как успевают умереть. Герои должны определить местонахождение каждого из них и повсюду, куда они направляются, Мастер должен вытаскивать карту столкновений для того, чтобы определять, что именно им удалось обнаружить. То, что находят герои, в действительности является бесенком, принявшим иной облик. В третий раз, когда герои находят их, они обнаруживают сразу двух бесят – один из них находится в своем истинном облике, а второй – в облике младенца. Когда герои завершают сражение с первым бесенком, второй сбрасывает облик младенца, для того чтобы ошарашить персонажей, а затем уничтожить их. Как только оба беса будут побеждены, ребенок снова появится в своей колыбели.

Страж (HD 1, AC 7, MV 12, THAC0 19, AT 1d8, hp 7)

Бесенок (HD 5+3, AC 4 (1), MV 12, THAC0 15, AT 1d6, hp 28)

Горожане (Com2, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d4, hp 7)

Волки (HD 2+2, AC 7, MV 18, THAC0 19, AT 1d4+1, hp 11)

Огр (HD 4+1, AC 5, MV 9, THAC0 17, AT 1d10, hp 21)

События: 1, *Карты*: 1 за каждый символ

25. Пещеры Убежища

Настроение: Одинокое
Реакция: Безразличная
(Солнце)

Описание: Расположенные в утесах Гребня, эти пещеры обеспечивают укрытие от огней, голода и войны. Они заполнены припасами, рассчитанными именно на такие суровые времена.

Примечания Мастера: Эти сухие, маленькие пещеры вырезаны в утесах приблизительно в 30 футах над землей. Героям необходимо будет взобраться на скалы для того, чтобы добраться туда. Внутри находятся некоторые свежие запасы. Сделайте бросок 1d10. Следующие результаты бросков, равные или меньше указанных цифр, будут означать, что герои обнаружили следующие предметы: 5 – пища или какое-либо снаряжение№ 3 – оружие или доспехи; 1 – набор целительных трав (исцеляют 1d8+1 хит-поинтов). Иногда в этих пещерах селятся вредители или паразиты. Так же существует вероятность того, что персонажи столкнутся с другими существами у основания утесов.

Паразиты (HD 1, AC 8, MV 15, THAC0 19, AT 1d4, hp 5)

Вредители (HD 1+3, AC 7, MV 9, THAC0 19, AT 1d6, hp 9)

События: 1, *Карты*: 1

26. Кирийская Долина

Настроение: Древнее
Реакция: Враждебная
(Луна)

Описание: Лес становится гуще и темнее. В воздухе замирает тишина. Скрюченные, переплетенные деревья как будто бы чего-то ожидают.

Примечания Мастера: Персонажи чувствуют, что за ними кто-то следит. Злой волшебник некогда построил башню на одном из концов этой долины, но он и его башня были уничтожены во время Катаклизма. Теперь его дух царит в этой долине. Это место идеально подходит для случайных приключений.

Опасность: Дух безумного мага может овладеть одним игровым персонажем (который провалил бросок Мудрости) для того, чтобы завести других героев в опасное место. Мастер должен рассматривать это, как очарование.

27. Кзак Царот

Настроение: Опасное
Реакция: Враждебная
(Солнце/Луна)

Описание: Руины некогда прекрасного города вздымаются над болотом. Стены и колонны окутаны лианами, которые постепенно затягивают их в черную воду.

Примечания Мастера: Это владения черной драконицы, Оникс, и её прислужников-драконидов. Опасность скрывается и в окружающих болотистых землях. Несмотря на нынешнюю опасность, это место некогда принадлежало богам, и теперь здесь расположен храм Мишакаль. Каждый, кто пройдет все испытания в катакомбах под её храмом, преуспев во всех столкновениях и разворачивающихся там событиях, будет награжден синим, хрустальным *Посохом Мишакаль* или *Медальоном Веры* (по желанию Мастера).

Бааз (HD 2, AC 4, MV 6, Gl 18, THAC0 19, AT 1d6, hp 9)

Дракон (HD 12, AC 1, MV 12 Fl 30, THAC0 9, AT 1d6/1d6+3d6, hp 60)

28. Варвары

Настроение: Подозрительное
Реакция: Вызывающая
(Солнце/Луна)

Описание: Хижины с крышами из кож и палатки окружают небольшое земляное укрепление. Тонкие спирали дыма уходят в небо. Из самого сердца селения исходит звук рога.

Примечания Мастера: Это селение варваров Равнин. Они с подозрением относятся к чужакам, но всегда помогут тому, кто сможет превзойти чемпиона селения в схватке один на один или преодолеть полосу препятствий. Приключения в варварской деревне основываются на их традициях и долгой войне с драконидами.

Обитатели равнин (HD 1, AC 7, MV 12, THAC0 19, AT 1 d6, hp 8)

Чемпион (Ftr5, Str 17, Dex 16, Con 10, Int 9, Wis 10, Cha 9 AC 7, MV 12, THAC0 16, AT 1d8, hp 23, уверенный)

События: 1, *Карты*: 1 за каждый символ

29. Золотые Поля

Настроение: Полезное
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: Фермеры на полях боронят землю или собирают ранний урожай.

Примечания Мастера: Эти фермеры живут в одиночестве и с жадностью относятся к любой информации из внешнего мира. Они с радостью продадут героям обычное оружие, пищу и снаряжение в обмен на информацию. Тем не менее, они не смогут обеспечить персонажей броней. Тот, кто ищет помощи и убежища, всегда найдет их именно здесь. При отдыхе в этом месте норма восстановления хит-поинтов удваивается (по два хит-поинта в день). В случае необходимости герои могут нанять здесь воина-ветерана.

Фермеры (Com3, AC 9, MV 12, THAC0 20, AT 1d6, hp 12)

Ветеран (Ftr5, AC 6, MV 9, THAC0 15, AT 2d4+1, hp 30)

Лошадь (HD 3, AC 7, MV 24, THAC0 17, AT 1d4/1d4, hp 15)

События: 1, *Карты*: 1

30. Спокойная Долина

Настроение: Спокойное
Реакция: Безразличная
(Солнце)

Описание: Высокие сосны и колышущиеся осины взбираются ввысь по горным склонам. Дно долины укрыто высокими травами и золотыми иголками. Серебряный ручеек катит свои воды к югу, а в его водах играет форель и стрекозы.

Примечания Мастера: Эта прекрасная долина стала домом фаэтонов, племени огненнокрылых людей, которые ставят честь превыше всех остальных добродетелей. Они сразу же изгонят или убьют бесчестных чужаков. Их дома расположены на высоких горных вершинах, и потому любопытные странники редко видят их. Если бы у них не было крыльев, то фаэтоны ничем не отличались бы от обычных людей. Они следят за чужаками с высоты и определяют их намерения после чего дают им возможность доказать свою честность. Фаэтоны так же используют травяной чай истины для определения лжи. Тайной этой долины является магическая глина, которая при приложении к ранам исцеляет три единицы урона раз в день. Фаэтонам известно, где её можно набрать.

В пещере, расположенной на дальней стороне долины, расположено множество залов и *кольцо вызывания*, использующееся для общения с древними богами и загадочными силами.

Эта пещера периодически переходит из рук в руки. (Вытащите 1 карту для определения того, кто проживает там, в данный момент). Маги могут использовать *кольцо вызывания* для того, чтобы магическим образом телепортировать отряд в любое другое место на карте.

Фаэтоны (HD 4, AC 8 (3), MV 12 Fl 18, THAC0 17, AT 1d8, hp 16)
Фаэтоны могут сражаться со своими врагами и, в случае успешного удара могут попытаться провести захват с помощью своих крыльев, нанося 3d6 единиц урона.

События: 2, *Карты*: 2

31. Замок Танталлон

Настроение: Гордое
Реакция: Осторожное
(Солнце/Луна)

Описание: Могучие гранитные стены вздымаются высоко в небо. Яркие знамена свисают с зубцов в ослепительно-синем небе. Они отбрасывают печальные тени на лежащие внизу мертвые травы.

Примечания Мастера: В этом замке обитает Лорд Курстон, Соламнийский Рыцарь, его сын Ростревор и их маг, Балкомб. Танталлон является чем-то большим, чем просто замком. За его стенами раскинулась целая деревня, и Лорд Курстон правит ею твердой, но справедливой рукой. Ростревор почитает своего отца и старается во всем следовать ему, но при этом он не доверяет волшебнику Балкомбу.

Балкомб объединился с Хиддукелем, богом предательства. В обмен на свою жизнь, Балкомб согласился обеспечивать Хиддукеля душами, которыми тот пытается. Он пытается заманить ночью странников как можно дальше от замка и с помощью *магического кувшина* перенести их души в рубин. Когда черная луна становится полной, Балкомб отправляется в Спокойную Долину, и открывает в здешних пещерах окно для Хиддукеля, через которое тот забирает души несчастных.

Балкомб не любит Ростревора и хочет избавиться от него, но при этом ему нужен кто-то, кого можно было бы обвинить в совершенном преступлении. Если герои попадутся в его ловушку, то их, скорее всего, бросят в подземелье из которого им понадобится выбраться. После этого они должны будут найти магический камень и прикоснуться им к телам жертв колдуна, чтобы вернуть им души. Это приключение может привести к погоне за волшебником, которая заведет героев в Спокойную Долину.

Курстон (Ftr9, Str 15, Dex 13, Con 12, Int 13, Wis 9, Cha 13, AC 3, MV 6, THAC0 12, AT 2d8/2d8, hp 63, осмотрительный)

Ростревор (Ftr6, Str 14, Dex 12, Con 15, Int 11, Wis 8, Cha 9, AC 4, MV 9, THAC0 15, AT 1d8, hp 27, энергичный)

Балкомб (Wiz9, Str 8, Dex 13, Con 10, Int 17, Wis 9, Cha 9, AC 8, MV 12, THAC0 18, AT 1d6, hp 19, интриган)
Заклинания:
1-ый уровень – *пылающие руки, очарование, магический снаряд, определение магии*;

2-ой – *слепота, невидимость, пиротехника, паутина*;
3-ий – *огненный шар, полет, молния*;
4-ый – *огненный щит, малая сфера неуязвимости*;
5-ый – *оживление мертвецов, магический сосуд*.

32. Мост Утехи

Настроение: Беззаботное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Водный поток бурлит и пенится под внушительным, каменным мостом. Вода выходит из северного леса и уходит на юг, проходя через ущелье. Над ним тесным пологом сомкнулись валлины.

Примечания Мастера: На этом мосту начинаются многие приключения. Это единственный путь через Поток Утехи и потому он является идеальным местом для засады (случайного столкновения). Герои так же могут встретить здесь кого-то, кто идет в город с новостями из дальних земель. Каждый из странников готов начать встречу с общения и обмена новостями, но рано или поздно их истинный характер проявится перед героями.

События: 4, *Карты*: 1

Город Утеха

Здесь расположен древесный город Утеха. Многие из его зданий располагаются высоко на растущих валлинах, хотя некоторые из них притаились на земле под деревьями. В Утехе 1 гексагон равняется 100 ярдам и максимальное передвижение рассчитывается на один оборот (10 минут). Утеха раскинулась от моста на юге и до свалки на севере, от доков на западе до высокого дерева, оказавшегося на земле файэри. Хотя в Утехе может произойти множество различных видов приключений, днем они являются более мягкими или нейтральными

Монстры обычно не выходят на улицы Утехи, не считая призрачных ночных часов. Вместо этого, герои могут встретиться с различными людьми, обитающими здесь. Мастер может заменить днем любого монстра человеком, эльфом, дворфом или кендером, хотя во время столкновения их характер будет очень сильно напоминать характер монстра. Каждое место приключений в Утехе описывает определенную достопримечательность и существ, которые живут там, как, впрочем, и любые преимущества, которые могут получить там персонажи. Во время приключений в городе Мастер должен сосредоточиться на отыгрыше, а не на сражении.

Вместо того чтобы вытаскивать карты только тогда, когда происходят какие-то события, Мастер может определять с их помощью настроение или развитие ситуации, когда герои приходят в определенную область.

Земли файэри доступны только при свете дня. Используйте хронологическую таблицу и пенни или какой-либо другой маркер для того, чтобы вести счет времени. В каждом часе – шесть 10-минутных оборотов.

33. Мельники

Настроение: Хвастливое
Реакция: Осторожная
(Солнце/Луна)

Описание: Поскрипывающее водяное колесо вращается на покрашенной в белой цвет мельнице. Вокруг неё бегают рабочие, кажущиеся карликами по сравнению с этой громадиной.

Примечания Мастера: Эта мельница постоянно работает, за исключением Гилеадея. Герои могут заработать здесь немного денег, работая в качестве носильщиков и получая 1d6 серебряных монет в день в зависимости от их силы. Хозяевами этого места являются Харак Френдрен и его сын, Эмиль, хвастливые снобы, которых, тем не менее, вполне можно пристыдить.

Однажды Харак и Эмиль обидели странствующего волшебника. Теперь раз в год на мельницу обрушивается множество крыс, которые портят зерно и прогрызают дыры во всем, что только можно. Кажется, будто этих крыс возглавляет огромный крысиный король, отличающийся очень высоким Интеллектом. Этих крыс довольно сложно поймать, и они часто обращают расставленные ловушки против самих охотников, к немалому неудовольствию последних. Гигантская крыса является прислужником старого чародея. Если героям удается решить эту проблему с минимальным вредом для мельницы, то Харак даст им по 10 стальных монет вдобавок к обещанной награде.

Харак (Com8, Str 11, Dex 10, Con 9, Int 13, Wis 8, Cha 14, AC 9, MV 12, THAC0 19, AT 1d6-1, hp 24, высокомерный)

Эмиль (Com5, Str 12, Dex 11, Con 10, Int 8, Wis 7, Cha 10, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d8-2, hp 14, хвастливый)

Крысиный король (HD 1/2, AC 7, MV 12 Sw 6, THAC0 20, AT 1d3 + 5 1/3 болезнь, hp 3)

Стая крыс (HD 1 hp, AC 8, MV 15 Sw 8, THAC0 20, AT 1d10, hp ld100)
Крысы атакуют всех существ, находящихся поблизости, причем движущиеся герои должны сделать броски Ловкости, чтобы не рухнуть наземь.

События: 1, *Карты*: 1

34. Доки

Настроение: Искушающее
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: Аккуратный дощатый мостик далеко выдается в спокойные воды озера. Вдоль причала выстроился стройный ряд лодок.

Примечания Мастера: Эти доки находятся в неплохом состоянии, и именно здесь герои могут услышать новые слухи или нанять лодку, которая отвезет их к другим берегам. Доки принадлежат Мастеру Кавалу Пукалу (известному филантропу) и его непутевому сыну Карлотти. Кавал не слишком доволен своим сыном, но он защищает имя семьи, отправляя

тех, кто обидел его сына, в тюрьму на одну-две ночи, или же заковывая их в колодки на городской площади (Dmg 1d4; уменьшает все броски героев вдвое на 1d4 дня). Семья Пукалов живет в многоэтажном древесном особняке.

Ходят слухи о том, что Карлотти некогда разбил сердце юной девы, которая бросилась в тихие воды Кристалмира и утонула. Теперь, когда Солинари становится полной, бледный призрак этой несчастной приходит в особняк Пукалов, пропитывая все водой и принося неприятный холод в души его хозяев. Дела Кавала идут довольно хорошо, но он уже отчаялся избавиться от этого призрака. Если герои смогут выполнить случайное задание, то наградой за него будет поручение навсегда успокоить духа.

Карлотти причиняет героям огромное количество беспокойств. Его недалекие наемники встают на дороге у персонажей, похищают награды за успешно выполненные миссии, а так же насмехаются над ними и нервируют их. Запутывание Карлотти и предоставление ему того, что он заслужил, может стать прекрасной целью одного из приключений.

Кавал (Ftr9, Str 15, Dex 10, Con 12, Int 10, Wis 14, Cha 14, AC 4, MV 9, THAC0 12, AT 1d6 x 2, hp 54, повелительный)

Карлотти (Ftr5, Str 14, Dex 13, Con 16, Int 13, Wis 8, Cha 8, AC 5, MV 9, THAC0 16, AT 1d8, hp 31, оскорбительный)

Драчуны, Блоджер и Лик (Ftr3, Str 15, Dex 11, Con 15, Int 10, Wis 8, Cha 9, AC 7, MV 12, THAC0 18, AT 1d4+2, hp 21, глупые)

Призрак (HD 5, AC 0, MV 18, THAC0 15, AT 1d4+особое, hp 23)
Этот призрак увлажняет все, что находится в радиусе 30 футов, заставляя бумагу и одежду делать спас-броски против кислоты с положительным модификатором +2 или разрушаться. Персонажи должны делать броски потрясения в течение каждого часа или же на них обрушивается холод (-2 ко всем броскам в течение 1d6 дней). Все в присутствии духа становится очень скользким (бросок Ловкости для передвижения или удержания чего-то). На самом деле это Эмелин Треллгаард; ей очень одиноко.

События: 1, *Карты*: 1

35. Искатели

Настроение: Хвастливое
Реакция: Осторожная
(Солнце/Луна)

Описание: Огромный дом раскинулся в ветвях валлинов. Среди веток и сучьев мягким светом пылают лампы.

Примечания Мастера: Искатели не являются лордами, но обладают таким же количеством власти, если не большим, как и избираемые официальные лица города. Искатели называют себя священниками, которые ищут новых богов, но они не способны творить чудеса, и могут полагаться только на свои врожденные навыки и политическое влияние. Городская стража подчиняется Искателям, и эти фальшивые жрецы часто накладывают на своих противников дополнительные налоги, а так же штрафуют, арестовывают и даже бичуют (Dmg 1d6-1)

непокорных. Искатели переполнены самодовольством, хотя и не брезгуют помощью гоблинов, минотавров, огров и им подобных.

Искатели могут стать источником множества приключений. Они готовы нанять героев для выполнения опасных заданий за минимальную плату в 1 стальную монету на уровень персонажа, плюс награда после завершения миссии.

Тем не менее, если действия героев будут раздражать Искателей, то они пошлют за Городской Стражей или одним из своих монстров-прислужников, которые жестоко накажут персонажей. Однако Хедерика и Прайза можно застать врасплох и заставить их подчиниться закону и оставить город в покое.

Хедерик (Pr7, Str 14, Dex 12, Con 15, Int 17, Wis 15, Cha 16, AC 5, MV 12, THAC0 16, AT 1d6+1, hp 41, снобистский)

Прайз (Pr7, Str 10, Dex 12, Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 9, AC 10, MV 12, THAC0 16, AT 1d8, hp 26, гордый)

Гоблин (HD 1-1, AC 7, MV 6, THAC0 20, AT 1d6, hp 4)

Минотавр (HD 6+3, AC 6, MV 12, THAC0 13, AT 2d4, hp 33)

Огр (HD 4+1, AC 5, MV 9, THAC0 17, AT 1d10+2, hp 19)

События: 1, *Карты*: 1

36. Городская стража

Настроение: Задиристое
Реакция: Вызывающая
(Солнце/Луна)

Описание: Выкрашенное в белый цвет здание полиции располагается за городской тюрьмой.

Примечания Мастера: Городская Стража полностью подчиняется Искателям и следует закону только тогда, когда желает этого, так как её члены очень часто являются грабителями и вымогателями. Любой персонаж, который становится у них на пути, арестовывается и отправляется в тюрьму на 1d4 дня, штрафуется на 1d10 стальных монет или помещается в колодки на городской площади и подвергается бичеванию (1d6-1 единиц урона). Если несчастный не может уплатить налог, то его отправляют к Искателям, которые дают ему какое-то поручение.

Одного из героев могут обвинить в воровстве, грабеже, уничтожении имущества или совершении убийства и бросить в тюрьму в ожидании вынесения приговора. Другие персонажи могут ворваться туда и освободить своего товарища, а затем попытаться найти истинного преступника. Для этого им придется справиться с двумя стражниками и бойцовским псом. Герои так же должны предотвратить поднятие тревоги.

Городские стражники (Ftr5, Str 12, Dex 9, Con 9, Int 10, Wis 8, Cha 9, AC 6, MV 9, THAC0 16, AT 2d4, hp 25, глупые)

Гончая (HD 2+2, AC 7, MV 15, Track 15, THAC0 19, AT 2d4, hp 12)

События: 1, *Карты*: 1

37. Кузнец

Настроение: Веселое
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: По кузнице разносится эхо от ударов молота.

Примечания Мастера: Терос Железодел некогда ненавидел эльфов из-за того, что верил, что его мать погибла от их рук. Позже он осознал свою неправоту и с тех пор пытается стать другом всем эльфам и несправедливо униженным. Он ненавидит несправедливость и всегда готов столкнуть друг с другом пару голов для того, чтобы защитить слабых. Он является любимцем мэра и Мастера Пукала, и потому он защищен от Искателей и Городской Стражи. Терос готов стать другом любому герою, который захочет подружиться с ним.

Все оружие и доспехи, которые можно купить в городе, были изготовлены в кузнице Железодела. Терос является приятным, веселым и энергичным человеком, который всегда любит хорошенько поторговаться с покупателем.

Хотя он не любит покидать город, Терос может помочь героям во время выполнения миссий в окрестностях города, при условии, что они служат делу справедливости. Терос так же является тайным лидером подпольного движения, которое выводит невинных через коллекторы из города, и помогает им попасть туда в грузовых фургонах. Те персонажи, показатель Силы которых как минимум равен 13, могут устроиться на работу в кузнице. Терос платит по 1d4 серебряных монеты в день.

Терос (Ftr3, Str 17, Dex 12, Con 13, Int 12, Wis 16, Cha 9, AC 9 (2), MV 12, THAC0 17, AT 1d4+1, hp 27, веселый)

События: 1, *Карты*: 1

38. Ратуша

Настроение: Требовательное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Выкрашенное в небесно-голубой цвет это здание является высоким и величественным.

Примечания Мастера: Мастер Меррик Тинворт является мэром и главным судьей города. Он занимает это место благодаря тому, что Лорд Эгил считает его честным человеком, а Искатели думают, что его легко запугать. На самом деле, Тинворт является просто практичным человеком, который серьезно относится к своим обязанностям, но сделает все, что только можно, чтобы не подвергнуть свою жизнь опасности. В случае угрозы его жизни, Меррик будет соглашаться на все до тех пор, пока ему не удастся позвать городскую стражу и бросить своих обидчиков в тюрьму. Двое молодых стражей, Келли и Аарон, всегда находятся поблизости для того, чтобы защитить своего мэра. Кроме того, старый секретарь

Меррика, Хаэгамон, в действительности является умелым волшебником, хотя он скрывает свои таланты, и о его способностях предсказывать будущее известно только Меррику.

Если сюда приводят героев, нарушивших закон, то вы можете дать игрокам возможность выступить в роли своих собственных адвокатов. Тинворт согласен выслушать персонажей, но если им не удается подобрать необходимые аргументы, то он наложит на них штраф, приговорит к тюремному заключению, бичеванию (Dmg 1d6-1) или выполнению миссии на благо города (случайное задание).

Герои могут так же просмотреть здесь исторические записи, подробные карты окрестностей города и зданий Утехи и найти здесь легальный совет или работу, подобную деловому контракту. Они так же могут стать свидетелями рассмотрения других дел в суде и даже попытаться принять участие в судебных заседаниях. Мастер может придумать любое дело с помощью системы случайных заданий, которая описана после этой главы, для определения предыстории события.

Тинворт (Com9, Str 9, Dex 10, Con 8, Int 17, Wis 15, Cha 9, AC 10, MV 9, THAC0 19, AT 1d4, hp 31, поверхностный)

Стражи (Ftr2, Str 14, Dex 11, Con 12, Int 9, Wis 11, Cha 12, AC 7, MV 12, THAC0 19, AT 1d8, hp 11, веселые)

Хаэгамон (Wiz9, Str 7, Dex 9, Con 16, Int 18, Wis 16, Cha 8, AC 10, MV 9, THAC0 18, AT 1d6, hp 27, забывчивый)
Заклинания:
1-ый уровень – *языки, очарование, фантасмагория, сон*;
2-ой – *определение зла, невидимость, вонючее облако*;
3-ий – *рассеивание магии, удержание человека, замедление*;
4-ый – *эмоции, малая сфера неуязвимости*;
5-ый – *стена силы*.
Так же может определять ложь с помощью *амулета чтения мыслей*.

События: 1, *Карты*: 1

39. Корыто

Настроение: Грубое
Реакция: Враждебная
(Луна)

Описание: В этой отвратительной таверне собираются негодяи.

Примечания Мастера: Грязный и отвратительный бар, именуемый Корытом, располагается прямо на земле. Здешним барменом является Мартин Среброрез (известный своей привычкой отрезать небольшие кусочки от монет). Это излюбленное место плутов, гоблинов и головорезов. Персонажи, которые ищут какого-то бесчестного человека или собирают омерзительные сплетни, могут найти их именно здесь. Мартин является беспринципным человеком и пойдет на все за соответствующую сумму денег. Кроме того, некоторые люди говорят, что если его нанимают для похищения кого-то или чего-то, то он может обратиться к своей жертве и потребовать с несчастного деньги за его защиту.

Герои могут нанять здесь наемников, но в любом из последующих столкновений им придется делать бросок Мудрости. В случае провала наемники или покинут сражение, или обратят мечи против своих же нанимателей. Здесь так же можно услышать довольно интересные слухи, но существует 1 шанс из 6, что слух будет ложным или обманчивым.

Всякий раз, когда герои посещают это место, завсегдатаи Корыта пытаются завязать драку. В этом случае, персонажам предстоит сражение с участием 3 гоблинов, 10 головорезов, Мартина, его полуогра-вышибалы Бранзилла и одного кендера-вора.

Мартин (Ftr6, Str 15, Dex 16, Con 14, Int 12, Wis 9, Cha 7, AC 8, MV 12, THAC0 15, AT 1d6, hp 37, коварный)

Бранзилл, полугр (Ftr5, Str 17, Dex 9, Con 12, Int 8, Wis 7, Cha 13, AC 9, MV 9, THAC0 16, AT 1d8+1, hp 29, недалекий)

Головорезы (Ftr4, Str 13, Dex 12, Con 1 1, Int 9, Wis 12, Cha 8, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 2d4, hp 25, злобные)

Плуты (Thf5, Str 9, Dex 16, Con 9, Int 11, Wis 11, Cha 13, AC 8, MV 12, THAC0 18, AT 1d4+1, hp 17, осторожные)
Воровские умения: Воровство 45, Взлом Замков 35, Обнаружение Ловушек 40, Бесшумное Передвижение 35, Укрытие в Тенях 30, Определение Шума 40, Лазанье по Стенам 85, Чтение на незнакомых языках 25.

Хобгоблин (HD 1+1, AC 5, MV 9, THAC0 19, AT 1d6, hp 7)

События: 1 *Карты*: 1

40. Огненный Горн

Настроение: Сердитое
Реакция: Безразличная
(Солнце)

Описание: Простое жилище просто завалено деревянными резными фигурками.

Примечания Мастера: Это дом мастера-ремесленника Флинта Огненного Горна. Его друг, полуэльф Танис, так же часто бывает здесь. Флинт является ворчливым, но добрым дворфом. Его деревянные поделки и металлические изделия являются просто бесподобными и приносят ему много денег в рыночные дни. Танис является умелым охотником и лесником, как, впрочем, и харизматичным дипломатом. И Флинт, и Танис, готовы сражаться ради справедливости и дружбы. Флинту известно много об дворфах холмов, а Танису – об эльфах.

Этот дом заполнен механическими часами с кукушками, которые были сделаны Флинтом и продаются по цене 1d10x10 серебряных монет.

Флинт (Ftr4, Str 16, Dex 10, Con 18, Int 7, Wis 12, Cha 13, AC 6, MV 6, THAC0 17, AT 1d6, hp 42, ворчливый)

Танис (Ftr4, Str 16, Dex 16, Con 12, Int 12, Wis 13, Cha 15, AC 4, MV 12, THAC0 17, AT 1d8, hp 28, спокойный)

События: 1, *Карты*: 1

41. Бакалейщик Эгил

Настроение: Спокойное
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: Запах свежевыпеченного хлеба заполняет воздух.

Примечания Мастера: Это лавка Геранна и Леаты Эгил. Геранн является вежливым и спокойным отставным солдатом, хотя войны оставили на нем своей след, в результате чего он прихрамывает и вынужден ходить с тростью. Госпожа Эгил является приятной и очень доброй женщиной, которая приветствует всех, кто приходит в лавку и всегда дает скидку после заключения сделки (добавляя один дополнительный предмет к каждой дюжине и т.д.). Помощницей Госпожи Эгил является овражная дворфийка, Болтунья (которую грубияны называют Сердитой). Болтунья является общительной до безумия и несколько забывчивой. Она исключительно верна, и не понимает, когда люди насмехаются над ней.

Родившийся в 377 РС у хромого Геранна и старой Леаты, светловолосый Лор обладает скрытым даром предвиденья. Иногда он способен предсказывать будущее и избегать опасности. Он всегда говорит одновременно детским, и загадочным голосом. Он никогда не помнит, что он говорил во время своих трансов. Этот невинный мальчик обожает животных и часто уходит далеко от Утехи. Тем не менее, ему каким-то образом удается избегать опасности. Героев могут попросить найти его.

Геранн (Ftr7, Str 14, Dex 15, Con 17, Int 14, Wis 9, Cha 8, AC 10 (5), MV 9, THAC0 13, AT 1d6+1, hp 57, спокойный)

Леата (Com5, Str 6, Dex 15, Con 11, Int 13, Wis 14, Cha 15, AC 10, MV 12, THAC0 18, AT 1d3, hp 17, понимающая)

Болтунья, овражный дворф (Thf2, Str 15, Dex 17, Con 15, Int 6, Wis 7, Cha 10, AC 7, MV 6, THAC0 20, AT 1d3, hp 7, дружественная)
Воровские Умения: Воровство 25, Взлом Замков 30, Обнаружение Ловушек 30, Бесшумное Передвижение 30, Укрытие в Тенях 30, Определение Шума 20, Лазанье по Стенам 75, Чтение на незнакомых языках 0.

Лор (Coml, Str 6, Dex 13, Con 13, Int 11, Wis 8, Cha 18, AC 10, MV 9, THAC0 20, AT 1d2, hp 5, очаровательный)

События: 1, *Карты*: 1

42. Маджере

Настроение: Неопределенное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Этот спокойный коттедж выкрашен в серые и белые цвета.

Примечания Мастера: Это дом Гилона и Розамун Маджере, Китиары Ут Матар (матерью которой является Розамун, а Гилон – отчимом), а так же Карамона и Рейстлина Маджере. Гилон является спокойным и честным лесорубом, тогда как Розамун можно назвать мечтательной благородной леди, подверженной частым трансам и видениям. Китиара является уверенной в себе воительницей, готовой пойти на все ради власти. Карамон является веселым парнем и сильным воином. Рейстлин является циничным и вечно больным начинающим магом.

В 342 АС Гилон умер в результате трагической случайности и Розамун, которая не перенесла его потери, умерла вскоре после него. Между Китиарой и её братьями возникла особая связь, основанная на любви и верности, но Кит считает, что каждый человек должен научиться жизнь самостоятельно. Китиара подвержена стремительным перепадам настроения, и часто совершает странные поступки.

После смерти Розамун немногие люди стали приходить к Маджере. Соседи шепчутся, что когда на небе поднимается красная луна, привидение, напоминающее Розамун, скитается по дому. Более того, обладающие способностью видеть невидимое говорят, что дух Розамун остался в доме для того, чтобы заботиться о нем и своих детях так, как она никогда не делала этого при жизни. Героев могут попросить упокоить дух несчастной, выполнив для этого какое-то задание.

Гилон (Com5, Str 15, Dex 12, Con 13, Int 11, Wis 12, Cha 9, AC 10, MV 12, THAC0 18, AT 1d6, hp 16, добрый)

Розамун (Com3, Str 5, Dex 11, Con 9, Int 19, Wis 7, Cha 8, AC 10, MV 9, THAC0 19, AT 1d2, hp 9, мечтательная)

Китиара (Ftr7, Str 14, Dex 18, Con 14, Int 13, Wis 7, Cha 14, AC 1, MV 12, THAC0 14, AT 1d6, hp 42, нетерпеливая)

Карамон (Ftr4, Str 18, Dex 18, Con 17, Int 12, Wis 11, Cha 15, AC 3, MV 12, THAC0 17, AT 1d8, hp 43, веселый)

Рейстлин (Wiz3, Str 10, Dex 16, Con 10, Int 17, Wis 14, Cha 10, AC 5, MV 12, THAC0 20, AT 1d8, hp 8, циничный)
Заклинания:
1-ый уровень – *горящие руки, магический снаряд*;
2-ой уровень – *невидимость;*

События: 1, *Карты*: 1

43. Светлый Меч

Настроение: Благородное
Реакция: Безразличная
(Солнце)

Описание: Высоко на вершине холма возвышается этот желто-белый коттедж.

Примечания Мастера: Это дом Леди Илис Светлый Меч и её сына, Стурма. Леди Илис является свободной и меланхоличной. Будучи женой рыцаря Ангриффа Светлого Меча, Леди Илис и её сын бежали в Утеху, когда крестьяне восстали и осадили Замок Светлого Меча. До них дошли слухи, что Ангрифф погиб в этой битве, пожертвовав жизнью ради своих людей, но никто не может говорить об этом с уверенностью.

Стурм гордится своим наследием и яростно защищает честь своего отца. Он собирается жить в соответствии со строгим кодексом Рыцарей и, в один из дней, мечтает сам стать рыцарем.

Леди Илис получает большое пособие от рыцарей и всегда готова одолжить двадцать стальных монет для финансирования какой-то героической миссии в обмен на 21 стальную монету и рассказ о приключениях. Стурм отдаст все ради того, чтобы присоединиться к благородным героям и испытать себя.

Леди Илис (Com4, Str 8, Dex 13, Con 9, Int 12, Wis 9, Cha 15, AC 10, MV 9, THAC0 19, AT 1d4, hp 12, меланхоличная)

Стурм (Ftr4, Str 17, Dex 12, Con 16, Int 14, Wis 11, Cha 12, AC 2, MV 9, THAC0 17, AT 1d10, hp 34, благородный)

События: 1, *Карты*: 1

44. Дом Фарлея

Настроение: Прихотливое
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Эта ветхая и обветшалая хижина едва держится на своем валлине.

Примечания Мастера: Старый Фарлей является порывистым стариком, который обожает рассказывать всяческие истории и легенды о героях прошлых дней. Он не любит овражных дворфов, гоблинов и представителей злых рас, и демонстрирует эту нелюбовь весьма открыто и активно. Фарлей является превосходным источником информации относительно народных сказаний. Мастер может использовать генератор случайных заданий для создания новой истории Фарлея. В его историях всегда много сверхъестественных существ и духов (подобных файэри, огрессам и волшебникам). Мастер решает, сколько именно правды будет в рассказах Фарлея. Фарлей рассказывает свои истории медленно и растягивая слова.

Фарлей (Ftr4, Str 8, Dex 10, Con 13, Int 16, Wis 7, Cha 12, AC 9, MV 9, THAC0 18, AT 1d4, hp 18, выдумщик)

45. Гостиница “Последний Приют”

Настроение: Гостеприимное
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: В этой гостинице слышен теплый смех.

Примечания Мастера: Эта дружественная гостиница является самым большим строением во всей Утехе и частым местом встреч всевозможных героев.

Здесь можно не только переночевать и поесть, но и хорошенько выпить и повеселиться. Владелец этого места, Отик Сандат, является веселым и любезным толстяком средних лет, который очень любит свое заведение. Он всегда готов предложить руку помощи, внимательное ухо и свои проникновенные замечания и наблюдения. У Отика работает довольно много официанток, хотя самой молодой из них является девочка, которую зовут Тика Вейлан. Однажды Отик поймал Тику за тем, что она старалась обокрасть его, но вместо того, чтобы сдать девочку стражникам, он предложил ей работу. Тика является разговорчивой и дружественной, и при этом она очень энергична. Кроме всего прочего она несколько плутовата, хотя при всем этом больше всего на свете желает, чтобы все жестокие и скучные люди получили по заслугам. Тика обожает магию и побежденных чемпионов.

Хотя Тика кажется очень разговорчивой и знающей, на самом деле это только маска. В действительности Тика является абсолютно невинной, в отличие от других болтливых и смышленых официанток, которые помогают Отику. Карла постоянно охотится за мужчинами, тогда как Диану по праву можно назвать всезнающей шутницей. Повар является ворчливым стариком, которого зовут Вудро. Он постоянно держит рот на замке и кажется довольно разумным (хотя на самом деле страдает слабоумием).

Герои часто могут найти здесь кого-то, кто захочет нанять их за 3d6x20 серебряных монет. Они так же могут узнать в гостинице последние новости или нанять наемника. Тем не менее, каждый, кто нанимает здесь помощников, должен делать броски Мудрости во время каждого столкновения. В случае неудачи наемники убегают.

Обитатели:

Отик (Ftr3, Str 15, Dex 12, Con 18, Int 12, Wis 16, Char 15, AC 9, MV 12, THAC0 18, AT 1d4, hp 22, вежливый)

Тика (Thf3/Ftr2, Str 14, Dex 16, Con 13, Int 9, Wis 12, Cha 14, AC 6, MV 12, THAC0 19, AT 1d6, hp 12, энергичная)
Воровские Умения: Воровство 30, Взлом Замков 25, Обнаружение Ловушек 20, Бесшумное Передвижение 25, Укрытие в Тенях 35, Определение Шума 30, Лазанье по Стенам 60, Чтение на незнакомых языках 15.

Карла (Com3, Str 6, Dex 11, Con 10, Int 13, Wis 8, Cha 16, AC 10, MV 12, THAC0 19, AT 1d4, hp 11, разговорчивая)

Диана (Com4, Str 7, Dex 10, Con 13, Int 16, Wis 7, Cha 15, AC 10, MV 12, THAC0 19, AT 1d4, hp 15, всезнающая)

Вудро (Com5, Str 13, Dex 10, Con 8, Int 9, Wis 9, Cha 8, AC 10, MV 12, THAC0 17, AT 1d4+1, hp 17, грубый)

События: 1, *Карты*: 1

46. Конюшня
Настроение: Полезное
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: Лошади переступают с ноги на ногу и тихо ржут в своих стойлах.

Примечания Мастера: Калин Роуз заботится о лошадях странников. Его переполняет юношеское любопытство и энергия и он очень дружелюбен. Он согласен следить за несколькими лошадями за 50% обычной стоимости подобных услуг. Он так же является источником местных слухов о городе и других обитателях Утехи. Калин хотел бы стать героем, но он абсолютно не владеет мечом. В сложных ситуациях ему приходится полагаться на свою хитрость.

Калин (Com2, Str 12, Dex 11, Con 10, Int 15, Wis 14, Cha 13, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d4, hp 8, умный)

Лошадь (HD 3, AC 7, MV 24, THAC0 17, AT 1d4/1d4, hp 15)

47. Церковь

Настроение: Благочестивое
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Залитые светом солнца клены и кедры окружают это здание.

Примечания Мастера: Эта Церковь Искателей представляет собой огромное здание, которым владеют жрецы Искателей. Верующие собираются здесь каждый Солдей и Гилеадей для того, чтобы вознести хвалебные молитвы, умоляя новых богов снизойти к ним. Здешний жрец обладает навыками Лечения (Мудрость –2) и Гербализма (Интеллект –2), как, впрочем, и научными навыками, подобными Истории, Древним Языкам, Музыке, Чтению и Письму. Тем не менее, он не способен применять заклинания, так как он не поклоняется истинным богам.

Периодически один жрец заменяется другим. Жрецы Искателей являются очень харизматичными и способны убедить толпу действовать на их стороне в случае успешного броска Харизмы с отрицательным модификатором –4. Иногда они прибегают к обману и мошенничеству для того, чтобы убедить всех, будто они совершают чудеса исцеления или говорят с богами. Жрецы Искателей будут помогать только тем верующим, которые регулярно посещают службы.

Весь город переполнен слухами о том, что Искатель Локли Деспаре прибыл в город и совершает чудеса исцеления. Он исцелил множество предположительно больных незнакомцев на глазах у жителей города, после чего начал собирать деньги на поддержку своих благородных деяний. Если кто-то осмеливается усомниться в силах Деспаре, то несчастного называют нечистым и грешником, и он либо публично дискредитируется, либо обвиняется в преступлении, либо же загадочным образом исчезает. Герои должны раскрыть этого шарлатана.

Ринс (Pr5, Str 11, Dex 11, Con 12, Int 12, Wis 15, Cha 15, AC 7, MV 12, THAC0 18, AT 1d6, hp 22, надменный)

Деспаре (Pr9, Str 13, Dex 13, Con 13, Int 16, Wis 18, Cha 18, AC 6, MV 12, THAC0 16, AT 1d8, hp 41, устрашающий)

События: 1, *Карты*: 1

48. Парк

Настроение: Задумчивое
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: Овальные тени лежат среди вздымающихся ввысь валлинов в этом спокойном парке.

Примечания Мастера: Дети собираются здесь днем для того, чтобы играть в догонялки, вести шуточные сражения или просто мечтать, лежа на траве. Время от времени к их веселью присоединяются овражные дворфы или кендеры.

Дети (Com1, Str 8, Dex 9, Con 13, Int 11, Wis 13, Cha 15, AC 10, MV 9, THAC0 20, AT 1d2, hp 3, нахальные)

Овражный дворф (Com3, Str 9, Dex 13, Con 9, Int 5, Wis 8, Cha 7,
AC 10, MV 6, THAC0 19, AT 1d4, hp 10, глупый)

Кендер (Thf3, Str 13, Dex 15, Con 12, Int 11, Wis 15, Cha 17,
AC 7, MV 9, THAC0 19, AT 1d6, hp 12, любопытный)

События: 2 *Карты*: 1

49. Место для Пикников

Настроение: Счастливое
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: На этом травянистом холмике, к которому с одной стороны примыкают валлины, а с другой – пляж, часто устраиваются пикники и проводятся городские праздники.

Примечания Мастера: Это место, в котором проводятся семейные пикники, встречаются влюбленные, а дети упражняются в стрельбе из лука.

Пикник внезапно привлек медведя, и испуганные участники теперь сидят на окрестных деревьях, тогда как за их дедушкой гоняется медведь. Помощь героев будет весьма уместна.

Дети (Com1, Str 8, Dex 9, Con 13, Int 11, Wis 13, Cha 15, AC 10, MV 9, THAC0 20, AT 1d2, hp 3, нахальные)

Взрослые (Com3, Str 12, Dex 11, Con 14, Int 13, Wis 10, Cha 9, AC 10, MV 12, THAC0 19, AT 1d4, hp 10, испуганные)

Медведь (HD 3+ 3, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 1d3/1d3, hp 16)

События: 3, *Карты*: 1

50. Целительница

Настроение: Заботливое
Реакция: Дружественная
(Солнце)

Описание: Этот простой деревянный домик окружен яркими цветами.

Примечания Мастера: Это дом целительницы и акушерки Минны. Она всегда готова помочь, но при этом довольно болтлива и придирчива. Многие люди приходят к ней в поисках помощи. Она обладает как навыками Лечения (Мудрость -2), так как и навыками Гербализма (Интеллект –2). Она так же обладает мастерством Чувства Погоды и может предсказывать погоду. Стоимость её услуг зависит от самого клиента, но чаще всего они обходятся в 5d4 серебряных монет.

Недавно Минна Целительница была похищена. Никто не знает, что с ней произошло. Герои должны выполнить определенное задание для того, чтобы спасти её. За это она будет лечить их бесплатно на протяжении трех последующих приключений.

Минна (Com7, Str 7, Dex 10, Con 13, Int 16, Wis 13, Cha 9, AC 10, MV 12, THAC0 17, AT 1d4, hp 24, добрая)

События: 0

51. Тика

Настроение: Дерзкое
Реакция: Угрожающая
(Солнце)

Описание: Этот маленький домик почти пуст.

Примечания Мастера: Некогда Тика была дочкой мошенника, которого звали Аллеран, и который зарабатывал на жизнь тем, что путешествовал из города в город и с помощью иллюзии и ловкости рук убеждал всех в том, что он является магом. Тика училась воровать у людей, которые наблюдали за представлениями её отца. В возрасте восьми лет она украла кольцо на цепочке у темного человека, который, как он узнала позже, был Лордом Крилом, вампиром. На следующую ночь несколько волков окружили её дом. Темная леди с острыми зубами постучалась к ним в двери. Но Аллеран смог отогнать и её, и волков. Тика до сих пор не знает, что именно произошло в ту ночь, но ей известно, что они исчезли навсегда.

Спустя некоторое время, отец Тики отправился в ночное путешествие. Когда Аллеран возвратился, он был бледен и подавлен, но при этом он сказал дочери, что ей не о чем беспокоиться. Аллеран изменил характер своих представлений, и теперь Тика начала грабить дома, пока он выступал на главных площадях, но однажды она сорвалась с крыши и сломала руку, что оставило в её душе неизгладимый след и боязнь высоты. Несколько недель спустя, пока её рука все еще заживала, к ней пришел Лорд Крил. Аллеран спрятал от него Тику. Но вампир пришел снова. Во время каждого визита Крил искал свое кольцо. По мере приближения девятого для рожденья Тики, Крил становился все настойчивее и настойчивее,

пока в одну из ночей Аллеран не сказал дочери, что собирается разобраться с вампиром раз и навсегда. Если что-то пойдет не так, то она должна была сохранить кольцо и всегда помнить о своем отце. Аллеран так и не вернулся. Тысячелетний труп Лорда Крила позже нашли в Потоке Утехи, возле Заставы.

Для того чтобы выжить, Тике пришлось воровать. Она поселилась в этом маленьком коттедже, из-за того, что это единственный дом, который она может себе позволить. Для ребенка Тика весьма умна, и бросится бежать, если к ней начнут приставать незнакомцы.

Если ей слишком сильно надоедать, то она постарается отомстить, украв что-то и подставив своих обидчиков. Тика является дикой и энергичной, и наполнена юношеской дерзостью. Её влечет к магии, и она сделает все, чтобы помочь угнетенным людям.

Тика (Thf3/Ftr2, Str 14, Dex 16, Con 13, Int 9, Wis 12, Cha 14, AC 6, MV 12, THAC0 19, AT 1d6, hp 12, энергичная)
Воровские Умения: Воровство 30, Взлом Замков 25, Обнаружение Ловушек 20, Бесшумное Передвижение 25, Укрытие в Тенях 35, Определение Шума 30, Лазанье по Стенам 60, Чтение на незнакомых языках 15.

52. Зеленщик

Настроение: Общительное
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: "Свежие Овощи, Фрукты и Крупы". Корзины заполнены целыми горами сельскохозяйственной продукции.

Примечания Мастера: Это лоток госпожи Эдилл Мертрин. Она весьма разговорчива и больше всего любит поболтать о магическом народце (файэри), и, возможно, является самым просвещенным человеком Утехи в отношении предполагаемых сил и слабостей народа Хальдер. Она продает свои товары по рыночной цене.

Эдилл (Com2, Str 8, Dex 13, Con 10, Int 11, Wis 9, Cha 13, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d4, hp 9, разговорчивая)

53. Загон

Настроение: Реалистичное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: "Скотина, Свиньи и Лошади – Цыплята и 'Вари". Кудахтанье, хрюканье и мычание заполняют воздух.

Примечания Мастера: Здесь продается скот. Загон принадлежит Клем и Франу Вендлинг, паре, которая открывает рот только по делу и никогда не отклоняется от обсуждаемой темы. Но за этой скромной маской скрывается мастерство истинных торговцев. Вендлинги любят отвечать на вопросы с довольно странной логикой. К примеру. "Ваш навес прохудился, почему вы его не почините?" "Нельзя. Идет дождь". "Тогда почините его тогда, когда на небе будет солнце". “Зачем? Ведь тогда же не идет дождь".

Клем (Com5, Str 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Wis 9, Cha 13, AC 10, MV 12, THAC0 18, AT 1d4, hp 12, упрямая)

Фран (Corn 3, Str 9, Dex 11, Con 10, Int 11, Wis 13, Cha 15, AC 10, MV 12, THAC0 19, AT 1d4, hp 11, задумчивый)

54. Сцена

Настроение: Веселое
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: "Следующее Представление начнется в течение Часа". Маги, жонглеры и торговцы выстроились возле этой маленькой сцены.

Примечания Мастера: Эту сцену использует множество самых различных исполнителей. Местные певцы, танцоры и музыки показывают здесь свое мастерство для того, чтобы заработать немного денег. Тем же занимаются жонглеры, фокусники и политики. Одним из самых частых здешних исполнителей был Вейлан Маг (до его исчезновения). Вейлан всегда показывал фокусы для детей, разрешая им принимать участие в его выступлениях, во время которых к ловкости рук добавлялись и случайные заклинания. Вейлан был настоящим мошенником – изящным, уверенным в себе и любимым публикой. Еще одним здешним актером является Галфилд Алхимик, поставщик эликсиров, которые гарантировано уничтожают волосы, выращивают волосы, добавляют мускулы, уменьшают вес, делают мускулы более гладкими, исцеляют хандру и понос, и многое, многое другое. Галфилд является жуликоватым и жадным торговцем, который готов пообещать все блага мира всего за несколько монет.

Вейлан (Wiz3/Thf5, Str 12, Dex 18, Con 15, Int 17, Wis 15, Cha 16, AC 6 (10), MV 12, THAC0 20, AT 1d4+1, hp 13, умный)
Заклинания:
1-ый уровень – *фальшивый звук, трюк, фантасмагория;*
2-ой уровень – *клякса, золото дураков;*
Воровские умения: Воровство 45, Взлом Замков 50, Обнаружение Ловушек 30, Бесшумное Передвижение 35, Укрытие в Тенях 20, Определение Шума 25, Лазанье по Стенам 70, Чтение на незнакомых языках 20.

Галфилд (Com4, Str 8, Dex 13, Con 8, Int 11, Wis 9, Cha 13, AC 10, MV 12, THAC0 19, AT 1d4, hp 14, подлый)

55. Оракул

Настроение: Загадочное
Реакция: Осмотрительная
(Солнце/Луна)

Описание: "Ищите помощь? Судьба ожидает вас". Поверхность этой грубой палатки покрыта загадочными символами.

Примечания Мастера: Это палатка Мадам Гутан ле Ру, оракула и провидицы, или, во всяком случае, так говорит она. Предсказания Мадам Гутан являются смутными и

загадочными, но несколько важных жителей города – включая госпожу Эгил – клянутся в том, что она и, правда, ясновидящая. В действительности Мадам не всегда обманывает своих клиентов; иногда ей и правда удается заглянуть в будущее (50% вероятность). Но она не может контролировать свой талант, и потому часто высказывается смутными намеками.

Если мастер желает этого, то он может дать Мадам Гутан прочитать карты Талис для того, чтобы определить судьбу героев. Мастер так же может использовать эти предсказания для определения будущих приключений или просто попытаться отвлечь с их помощью героев от основного замысла.

Мадам (Com7, Str 9, Dex 10, Con 10, Int 8, Wis 9, Cha 17, AC 10, MV 12, THAC0 17, AT 1d4, hp 20, загадочная)

56. Ткач

Настроение: Сонное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: "Лучшие Скатерти, Шали, Шарфы и Ковры". Горы ковров и огромные свертки скатертей заполняют все пространство под навесом.

Примечания Мастера: Эстер Титтллот является здешним торговцем. Она и её муж, Герм, продают ковры и одежду по разумной цене. Тем не менее, Эстер является мечтательницей и часто грезит о великом приключении. На самом деле, она знает на память большую часть Иконохроноса, так как до наступления сложного времени для её семьи она училась в Палантасе.

Эстер может нанять персонажей для того, чтобы те отправились в какую-то далекую землю и купили там редкую одежду для её магазина. Кроме того, она может рассказать героям, которые вызвали у неё доверие, о том, что она стремится вернуть главное сокровище её семьи – кхурулеанский летающий ковер – которое было похищено. Она заплатит героям довольно большую сумму в том случае, если им удастся найти и вернуть ей ковер.

Эстер (Com3, Str 9, Dex 12, Con 10, Int 11, Wis 9, Cha 10, AC 10, MV 12, THAC0 19, AT 1d4, hp 11, мечтательная)

Герм (Com2, Str 10, Dex 13, Con 9, Int 12, Wis 9, Cha 13, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d4, hp 9, нервный)

57. Флинт

Настроение: Серьезное
Реакция: Безразличная
(Солнце)

Описание: "Изящная Резьба по Дереву и Драгоценности на Продажу". Красота лежащих под этим простым навесом изделий просто поражает.

Примечания Мастера: Флинт Огненный Горн, ворчливый, но добрый дворф, продает здесь изделия из дерева, кожи, металла и драгоценных камней. Его друг, Танис, часто выступает в качестве продавца, общаясь с покупателями и отчаянно торгуясь.

Однажды кендер Тассельхофф остановился для того, чтобы оценить прекрасную работу Флинта. Он увидел простой медный браслет, который сразу же привлек его внимание. Не увидев продавца, Тас отправился на его поиски. Флинт, заметивший кендера, обвинил его в воровстве, и героям пришлось приложить немалые усилия для того, чтобы разобраться в этой ситуации.

Флинту и другим персонажам неизвестно то, что этот браслет является магическим и способен предсказывать ближайшее будущее с помощью создания видений. Когда кто-то надевает его, браслет начинает теплеть. Флинт сделал его для загадочной эльфийской леди, которая пообещала вскоре вернуться для того, чтобы забрать его. К сожалению, до того, как это случилось, браслет был похищен снова. Флинт может нанять героев для того, чтобы те нашли преступников.

Флинт (Ftr4, Str 16, Dex 10, Con 18, Int 7, Wis 12, Cha 13, AC 6, MV 6, THAC0 17, AT 1d6, hp 42, своенравный)

Танис (Ftr4, Str 16, Dex 16, Con 12, Int 12, Wis 13, Cha 15, AC 4, MV 12, THAC0 17, AT 1d8, hp 28, спокойный)

58. Корзины

Настроение: Разумное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: "Корзины, Шляпы, Стулья и Веера!" Эта лавка заполнена множеством корзин и стульев, которые аккуратно расставлены вдоль стен.

Примечания Мастера: Винселл и Госпожа Марин являются владельцами этой лавки. Это умные торговцы, которые стараются сделать вид, что им известно больше, чем на самом деле. Они мастерски умеют продавать свои товары. Тем не менее, эту пару преследуют неприятные случайности: их корзины неожиданно падают, навес над их лавкой постоянно валится, стулья выскакивают из-под тех, кто сидит на них и так далее.

Происходящее объясняется полтергейстом, духом их 13-летнего сына, который загадочным образом умер в одну из ночей. Для решения этой проблемы герои должны выполнить какое-то задание.

Винселл (Com2, Str 8, Dex 9, Con 10, Int 8, Wis 9, Cha 14, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d4, hp 9, умный)

Госпожа (Com1, Str 7, Dex 13, Con 8, Int 11, Wis 9, Cha 14, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d4, hp 5, хитрая)

Полтергейст (HD 5, AC 0, MV 18, THAC0 19, AT 1d4, hp 26)

59. Гончар

Настроение: Искреннее
Реакция: Угрожающая
(Солнце/Луна)

Описание: "Соламнийская Глазурь и Эрготианские Синие Горшки". Аккуратные ряды горшков встречают каждого, кто приходит сюда.

Примечания Мастера: Это место принадлежит Халлану Фарнсталлу. Он часто путешествует вместе с Торговцев Глофеллом для того, чтобы покупать и продавать гончарные изделия со всего света. Халлан высказывает свое мнение практически в отношении всего, даже если тема разговора весьма чужда ему.

Халлан обладает изящной Кхурской бутылкой с серебряной печатью. Он редко говорит о ней. Тот, кто внимательно изучает её, может заметить глаза, которые мигают внутри бутылки (1/2 бросок Интеллекта). В бутылке сидит джинн, который дарует своему спасителю два желания в обмен на свою свободу. Тем не менее, джинн сразу же начнет распространяться на тему возмездия торговцу, да и всему городу, который позаботился о том, чтобы поработить его, считая, что этим городом является именно Утеха. Джинн вызовет ураган для того, чтобы опустошить все вокруг, и виноваты в этом будут герои. Джинна необходимо победить или обмануть, чтобы он не нанес вреда Утехе.

Халлан (Com8, Str 14, Dex 12, Con 15, Int 14, Wis 9, Cha 13, AC 6, MV 12, THAC0 17, AT 1d8, hp 36, искренний)

События: 1, *Карты*: 1

60. Лудильщик

Настроение: Замкнутое
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: "Острим Ножи и Ножницы, Чиним Горшки". В воздухе слышен скрежет точильного камня.

Примечания Мастера: Гэзил Бишоп живет полностью под каблуком своей жены. Его дом находится возле Заставы, но он предпочитает находиться как можно дальше от своей супруги. Гэзил точит оружие, чинит доспехи, а так же делает кастрюли, сковородки и ботинки. После того, как он в одну из ночей случайно забрел в Омраченный Лес, Гэзил обнаружил, что вся его работа сама заканчивается на каждое утро, когда он приходит в свой магазин. Он подозревает, что ему помогает волшебный народец, но при этом он очень нервничает, когда кто-то начинает расспрашивать его об этом.

На самом деле, за ним последовал бесенок, который подменил его глухую лошадь, Беллу. По ночам он изменяет свой облик и заканчивает работу механика, после чего снова становится лошадью. Если его обнаружат, то бес попытается сбить с толку героев, заставив их думать, что, выполнив определенную миссию, они смогут получить награду и навсегда избавиться от него. Вместо этого, он просто не будет изменять облик несколько дней, пока все не затихнет.

Гэзил (Com4, Str 8, Dex 14, Con 11, Int 9, Wis 13, Cha 10, AC 10, MV 12, THAC0 19, AT 1d6, hp 18, спокойный)

События: 1, *Карты*: 1

61. Доска Объявлений

Настроение: Разговорчивое
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Разнообразные объявления прикреплены к древнему дубу. Какой-то юноша вывешивает новые листочки.

Примечания Мастера: Юный Карл Файрнуфф вывешивает здесь объявления, сообщая о необходимости рабочих рук, приближающихся праздниках, новых законах и распродаже прекрасных сапог. Карл является настоящим болтуном и всегда переполнен слухами (50% их являются истинными, тогда как оставшиеся рассказни являются порождениями его беспокойного разума).

Карл (Com2, Str 8, Dex 11, Con 13, Int 11, Wis 16, Cha 9, AC 10, MV 12, THAC0 20, AT 1d4, hp 9, болтливый)

События: 1; *Карты*: 1

62. Пивная Палатка

Настроение: Хмельное
Реакция: Враждебная
(Солнце/Луна)

Описание: "ПиВо и другие НаПитКи для того, ЧтОбы ПодНять ВаШе НАСТРОеНие". Эта некогда ослепительная белая палатка теперь стала грязной и поношенной.

Примечания Мастера: Мартин Среброрез является владельцем этого заведения и его племянник, "Кривозубый" Гарин руководит им. Этот бар является таким же грязным и отвратительным, как и Корыто. Гарин продает разбавленное водой пиво и прокисшее вино, плюс невообразимо жирных уток, как, впрочем, и все остальное, что оказывается в него в кладовой. Каждый герой, кто пытается съесть что-то в этом месте, должен сделать бросок Телосложения или заболеть на 1d3 дня.

Несмотря на свою отвратительную репутацию, эта пивная палатка является излюбленным местом наемников и проводников по окрестностям. Тот, кто нанимает их, должен делать на каждом новой локации бросок Мудрости для того, чтобы определить, не сбежали ли его спутники. Если это происходит, то при следующей встрече они лицемерно заявляют героям, что случайно заблудились.

К сожалению, здесь так же очень много воров, грабителей и головорезов. Странник должен следить за тем, что он говорит и куда он идет, или же он может лишиться денег, а то и жизни (35%). Здесь так же могут по желанию Мастера возникать драки.

Карин (Ftr5, Str 16, Dex 10, Con 12, Int 8, Wis 11, Cha 7, AC 9, MV 9, THAC0 16, AI 1d6, hp 29, отвратительный)

Головорезы (Ftr4, Str 13, Dex 12, Con 11, Int 9, Wis 12, Cha 8, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 2d4, hp 25, злобные)

Плуты (Thf5, Str 9, Dex 16, Con 9, Int 11, Wis 11, Cha 13, AC 8, MV 12, THAC0 18, AT 1d4+1, hp 17, осторожные)
Воровские умения: Воровство 45, Взлом Замков 35, Обнаружение Ловушек 40, Бесшумное Передвижение 35, Укрытие в Тенях 30, Определение Шума 40, Лазанье по Стенам 85, Чтение на незнакомых языках 25.

События: 1, *Карты*: 2

63. Свалка

Настроение: Безумное
Реакция: Дружественная
(Солнце/Луна)

Описание: Кисловатый аромат гниющих овощей и нечистот висит в воздухе.

Примечания Мастера: Здесь расположена городская свалка. Хотя в это сложно поверить, но среди этих гор отбросов расположена целая деревня овражных дворфов. Они распределяют мусор по бесполезным и полезным кучам. В одной из полезных куч находится навоз. Раз в неделю они сжигают то, что можно сжечь, а остальное оттаскивают к болоту и бросают бесполезный мусор туда. В деревне проживает около 50 овражных дворфов, которых возглавляет их лидер Брракчк. Вдобавок к поеданию хорошего мусора, овражные дворфы занимаются починкой мебели, одежды и инструментов и перепродажей их на маленьком рынке перед свалкой за одну десятую их первоначальной цены.

Каждый, кто посещает свалку, будет поражен как бессмысленностью этого места, так и отвратительной организацией самого поселения. Овражные дворфы не знают, что такое личное имущество, и потому они практически не обращают внимания на тех, кто рыщет по свалке в поисках полезного мусора. Тем не менее, на свалке есть несколько опасных мест. Скрытые ямы, обваливающиеся горы мусора и взрывающийся газ могут навредить героям (каждая из этих опасностей наносит 2d6 единиц урона; спас-бросок против паралича уменьшает урон вдвое). Даже если газ не воспламеняется, он может погрузить странников в сон (бросок Телосложения).

Искатели потеряли потир своего храма и теперь боятся, что он исчез где-то в этом мусоре. Они заплатят 5 серебряных монет тем, кто отправится на свалку и займется поисками потира. Тем не менее, герои могут обнаружить, что какой-то случайный монстр поселился в этом месте. Овражные дворфы превращают поиск пропавшего предмета в настоящий крестовый поход. Они залезают на самые высокие горы мусора (бросок Ловкости). Они закапываются в горы опилок, которые другие дворфы сразу же поджигают (1d6 единиц урона в течение каждого раунда). Они находят самого мудрого овражного дворфа и делают все, что он прикажет.

Брракчк, Овражный Дворф (Thf5, Str 15, Dex 17, Con 15, Int 6, Wis 7, Cha 12, AC 7, MV 6, THAC0 18, AT 1d3, hp 14, дружественный).

Воровские умения: Воровство 35, Взлом Замков 40, Обнаружение Ловушек 50, Бесшумное Передвижение 40, Укрытие в Тенях 50, Определение Шума 30, Лазанье по Стенам 75, Чтение на незнакомых языках 10.

Овражные дворфы (Com2, Str 8, Dex 17, Con 9, Int 5, Wis 7, Cha 6, AC 7, MV 6, THAC0 20, AT 1d3, hp 4, дружественные)

64. Лагерь в глуши

Настроение: Угрожающее
Реакция: Враждебная
(Солнце/Луна)

Описание: Запах горящей сосны исходит от потрескивающего костра. Скатанные подстилки окружают грубые палатки и навесы.

Примечания Мастера: Описание этого лагеря может послужить Мастеру не для одного, и даже не для двух лагерей. Сначала он должен вытянуть карту Столкновения для того, чтобы определить, какая раса использует этот лагерь. После этого, все столкновения происходят именно с этой расой или её прислужниками. Герои могут столкнуться здесь с варварским охотничьим отрядом, группой грабителей-огров, укрытием повстанцев, остатками пропавшего патруля или драконидской базой.

Опасность: Лагерь окружен силками и капканами, в которые могут попасть чужаки (бросок Интеллекта 8 для избежания).

65. Путь Файэри

Настроение: Притягательное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Среди древних камней играют светлячки и лунные лучи. Звуки отдаленного смеха и призрачной музыки доносятся к вам вместе с порывами ветра.

Примечания Мастера: Это врата в легендарную страну Файэри – в действительности являющуюся частью Эфирного Плана. Народ Хальдер является основными тамошними обитателями, как, впрочем, и существа, созданные из элементов, которыми владеют файэри. Народ Хальдер является очень непостоянным, и их реакция может оказаться весьма различной (1-3 дружественная, 4-8 безразличная, 9-0 враждебная). Тот, кому удается угодить или развеселить файэри, получает огромную награду (3), но тот, кто оскорбляет их, лишается половины своего имущества или заболевает на 2d6 дней (-2 ко всем броскам).

66. Логово Монстра

Настроение: Жестокое
Реакция: Враждебная
(Луна)

Описание: В воздухе ясно чувствуется аромат разложения и трухи. Большая пещера явно принадлежит какому-то ужасному зверю.

Примечания Мастера: Логова монстров существуют повсюду, и это описание предназначено для любого Мастера, который захочет устроить резкий поворот в своей кампании. Вытащите карту Талис или выберите один из следующих вариантов: преображающийся бесенок, который отступает и меняет свой облик всякий раз, когда он проигрывает в сражении, улей гигантских пчел, логово ведьмы-огра, странный отшельник, обладающий целым зверинцем самых разнообразных существ (на самом деле этот отшельник является ракшасой) или гнездо дракона. В логове должна находиться какая-то награда, хотя это может быть как сокровище, так и просто необходимая персонажам улика.

67. Караван

Настроение: Предусмотрительное
Реакция: Осторожная
(Солнце/Луна)

Описание: Щелканье кнутов и скрип колес возвещает о приближении нескольких повозок. Некоторые из них весело раскрашены, тогда другие представляют собой обычные телеги, накрытые потертыми полотнищами.

Примечания Мастера: Этот караван может принадлежать любой расе и служить любому количеству людей. Вытащите одну карту Талис для того, чтобы определить расу владельцев каравана, и вторую для определения их целей. Герои могут столкнуться с торговцем-бандитом, который может казаться дружественным, но будет лгать и попытается умертвить своих покупателей на следующую ночь; кендерскими циркачами, которые сделаю **все**, чтобы развеселить героев и устроить им веселую жизнь; торговым караваном Глофелла, который в действительности ищет какой-то легендарный артефакт; цыганскими трубадурами и гадальщиками; или драконидским обозом.

Тайна: Герои могут получить случайную помощь, если они заплатят соответствующую цену - 1d6x10 стальных монет.

68. Роща

Настроение: Сонное
Реакция: Безразличная
(Солнце/Луна)

Описание: Большие светлячки порхают под лиственным пологом этой спокойной рощи, которая кажется почти заколдованной. Они танцуют здесь, освещая это место. Серые тени лежат под высокими деревьями.

Примечания Мастера: Днем это место кажется пустынным и тихим. Тем не менее, когда на небе появляется луна, тени сгущаются и обретают свою собственную жизнь. Они проскальзывают в лагерь, ожидая подходящего момента, а затем постепенно начинают вытягивать пункты Силы членов отряда. Тень должна вытянуть шесть пунктов Силы для того, чтобы насытиться. Теней всегда на две больше, чем героев, и потому некоторые из персонажей утратят больше, чем другие. Потерянная Сила восстанавливается со скоростью 1 пункт за каждые 2d4 оборота, до тех пор, пока не восстановится полностью.

Тень (HD 3+3, AC 7, MV 12, THAC0 17, AT 1d4+1, hp 12)
Так же вытягивает 1 пункт Силы за каждую атаку. Жертвы, показатель силы которых опускается до 0, превращаются в теней. Тень обладает иммунитетом к заклинаниям

очарования, сна и холода, но может быть изгнана, как нежить. Персонажи должны атаковать их так, если бы сражались во тьме, если, конечно же, место сражения не освещается очень ярким светом.

69. Мяукальщики

Настроение: Зловещее
Реакция: Враждебная
(Луна)

Описание: Жалкие остатки каменного здания утопают в грязи и море запутанных лиан. Это темное строение высоко вздымается прямо посреди болота. Оно молчит. Бездействует. Ждет.

Примечания Мастера: Это болото принадлежит разновидности троллей, именуемых мяукальщиками. Здесь так же могут обитать гоблины или какие-то другие существа, которым удалось заключить ненадежное перемирие с мяукальщиками. Сокровища мяукальщиков в действительности являются иллюзией, которая исчезнет сразу же после попытки использовать их.

Мяукальщик (HD 6+6, AC 4, MV 12, THAC0 13, AT 1d4+4/1d4+4 (когти), 1d8+4 (зубы), hp 35)
Начинает регенерировать по 3 хит-поинта в раунд спустя три раунда после получения урона; только огонь и кислота наносят постоянный урон.

Создание погонь

Погони. Одной из самых приятных частей всех приключений являются погони. Следующие базовые правила позволят Мастеру в полной мере отыгрывать подобные моменты.
Прежде всего, определите местность, в которой будет проходить погоня. Запишите десять различных препятствий, которые могут оказаться на пути у героев. К примеру, в лесу игроки могут столкнуться с упавшими деревьями, кротовьими норами, ручьями, валунами и так далее. Вы можете использовать карты Талис для определения подобных препятствий, модифицируя результаты в зависимости от типа местности. Пронумеруйте эти препятствия от 1 до 10.
После этого определите, насколько далеко друг от друга находятся два отряда, принимающие участие в погоне, на момент её начала. Сделайте бросок 2d6 и прибавьте максимальную норму движения первого отряда (4 для людей, 2 для нелюдей). Поместите два указателя (или две монетки) на временную полосу карты приключений. Поставьте указатель, представляющий догоняющую партию на число 1, а указатель, отвечающий за убегающую партию, поместите на место, находящееся от него в количестве квадратов, которое равняется расстоянию между партиями. Поместите указатель на карту приключений для того, чтобы определять локации, где происходит погоня. Препятствия могут изменяться по мере перехода из локации в локацию.
Целью погони для догоняющего отряда является захват беглецов, тогда как убегающий отряд должен увеличить расстояние между собой и преследователями до 24 единиц. Если преследователи догоняют беглецов, то погоня прекращается, и происходит столкновение. Если беглецы увеличивают разрыв до 24 единиц, то у преследователей есть один раунд для того, чтобы сделать рывок или замедлить передвижение беглецов (в любом случае расстояние должно стать меньшим, чем 24 единицы). В противном случае, беглецам удается скрыться.

Во время погони оба отряда могут предпринимать определенные действия для того, чтобы двигаться быстрее или замедлять своих противников. Эти действия включают замедление или запутывание противников, столкновения с препятствиями, сражения, остановки для заманивания противников засады и попытки пройти где-то напрямик вместо использования обходного пути.
Отметьте различия в скорости движения между двумя отрядами. В каждом раунде изменяйте расстояние между отрядами в соответствии с этими различиями в скорости. Если убегающий отряд быстрее, то отнимите скорость догоняющего отряда от скорости убегающего, и прибавьте получившееся число к расстоянию между отрядами. Если преследующий отряд быстрее, то отнимите скорость убегающего отряда от скорости догоняющего и отнимите получившееся от расстояния между отрядами.
Замедление или отвлечение противников становился последствием оставления чего-то на пути противника или нанесения вреда самому противнику, его скакуну или средству передвижения. Для того, чтобы успешно оставить что-то на пути противника, убегающий персонаж должен сделать успешный бросок атаки против Класса Защиты 5. После этого противник делает бросок Ловкости с отрицательным модификатором от 0 до –5, в зависимости от того, насколько сложно по мнению Мастера избежать ловушки. Нанесение урона противнику требует непосредственной близости или владения дальнобойным оружием. Атакующий должен сделать обычный бросок атаки с отрицательным модификатором атаки и урона -3. Эта атака замедляет противника на один пункт. Если противник получает урон, то он должен сделать бросок Ловкости минус 1 пункт за каждую единицу урона, нанесенную ему, для того, чтобы определить, был ли он замедлен. Замедленные персонажи теряют 2d4 квадратов.
В течение каждого раунда Мастер должен делать броски по таблице столкновений, основанные на ландшафте, в условиях которого проходит погоня. Бросок события или столкновения означает, что препятствие оказывается на пути погони. Мастер делает бросок 1d10 и выбирает препятствие из подготовленного им списка препятствий. Бросок предупреждения означает, что у героев появляется возможность срезать путь (как именно это происходит, решает Мастер). Бросок какого-либо зрелища или отсутствия событий указывает на то, что ничего не происходит.
Препятствия требуют броска атрибута; Мастер определяет, какой именно атрибут отвечает за то или иное препятствие. В случае успеха отряд получает 1d4 квадратов. Провал замедляет отряд на 1d4 квадратов.
Сражение проводится с отрицательным модификатором –3 к броскам атаки и урона. Более того, каждая атака, проведенная на ходу, замедляет отряд на 1 квадрат. Если возница получает урон, или же повреждается средство передвижения или рану получает ездовое животное, то средство передвижения может выйти из-под контроля человека, который им управляет (бросок Ловкости или навыка). В случае выхода его из-под контроля, передвижение замедляется на 1d4 квадрата и это продолжается до тех пор, пока не будет сделан удачный бросок.
Если средство или ездовое животное выходят из-под контроля, то погоня прекращается только после того, как средство передвижения разбивается, а животное умирает, или же если отряду удается остановиться. В случае неудачного броска избежания препятствия может произойти крушение. Крушение наносит 3d6-4 единицы урона, и разбившийся отряд не может двигаться в течение одного раунда. В этот раунд его противники движутся с обычной скоростью. В следующем раунде разбившийся отряд может двигаться снова.
Отряд может попытаться устроить засаду для того, чтобы сократить или увеличить разрыв между отрядами. К примеру, герой может прыгнуть на скакуна или средство передвижения противника или нанести удар на лету. Персонаж, выскакивающий из засады, должен сделать бросок Ловкости с отрицательным модификатором от 0 до 5 (по мнению Мастера). В случае

успеха, противник должен сделать бросок ½ Ловкости. Если действие проваливается, или атаки удается избежать, то атакующий отряд теряет 2d4 квадратов.
Возможности срезать путь предоставляются Мастером. Отряд, пытающийся сделать это, должен выбросить бросок Ловкости с отрицательным модификатором от 0 до 5 (по мнению Мастера). Успех добавляет 2d4 квадратов к движению отряда. Провал отнимает 2d4 квадратов.

Создание приключений с помощью карт Талис

Для того, чтобы ваши приключения оставались новыми и разнообразными всякий раз, когда вы садитесь за игру, вы можете воспользоваться картами приключений Талис для того, чтобы изменять детали столкновений. Карты могут вытягиваться всякий раз, когда Мастер хочет определить определенную деталь приключения. Для того, чтобы полностью понять организацию и значения карт, прочитайте описание карт Талис. Каждая карта может использоваться для создания приключений двумя способами.
1. Темнота и Свет: Каждая карта обладает Светлым и Темным аспектами, которые зависят от природы места столкновения. Слово “Солнце” после названия местности указывает на то что здесь возможен только Светлый аспект карты. “Луна” указывает на то, что здесь действует только Темный аспект. Если в описании стоит “Солнце/Луна”, то Мастер может самостоятельно решить, какой аспект использовать в приключении, или же позволить картам определить его в зависимости оттого, как лежит карта – правильно, или вверх ногами.
2. Числа и Масти: Если Мастер хочет ограничить количество доступных возможностей, то он может обратиться к масти или числу одной единственной карты. Это ограничивает выбор диапазоном от 1 до 9 или же от 1 до 6 соответственно.

Карты Талис определяют следующее

1. Мотивации/Цели существ: Карта может указать на то, чего неигровой персонаж или существо стремятся достичь.
2. Характер персонажей: Когда неигровой герой или существо оказываются на пути героев, карты могут определить характер этого персонажа в целях отыгрыша.
3. Местонахождение на Игровой Карте: Карта может указать, где находится существо, предмет или важная улика.
4. Общее описание столкновения: Карта может предоставить общее описание характера или вида локации.
5. Препятствие/Опасность/Ловушка: Карта может указать на то, какие опасности ожидают героев в игровой локации.
6. События: Карта может определить природу случайного события.
7. Столкновения: Карта может определить, каких именно существ встречают герои.
8. Награда или сокровище: Карта может рассказать о том, что получат герои в случае выполнения их миссии.
Для того, чтобы определить любой из этих факторов, Мастер просто вытягивает карту и обращается к соответствующим таблицам, как посвященным замечаниям по отыгрышу, так и случайным событиям.

Отыгрыш предсказания

Карты Талис могут использоваться не только для создания приключений, но и для предоставления игрокам определенной информации, которая потребуется им в будущих

сценариях. Два метода использования этих карт в качестве воображаемых инструментов гадания приведены далее.
Для того, чтобы произвести расклад, герои должны сначала определить, что они хотят узнать. Затем один игрок мешает карты, переворачивая половину колоды во время каждого мешания так, чтобы Светлая и Темная стороны карт оказались расположены в случайном порядке. Затем карты раскладываются в одном из двух порядков (смотрите далее), причем берутся они с верха колоды. Каждая карта должна выкладываться одним и тем же образом для того, чтобы можно было определить Темный и Светлый аспекты.
Мастер должен обратиться к описанию карт Талис, где указаны свойства каждой карты. Как только Мастер объясняет важность расположения различных карт в созданном раскладе (смотрите ниже), он начинает читать Светлые и Темные аспекты карт. Мастер должен дать игрокам возможность самим разобраться с этими случайными значениями, предлагая свою интерпретацию только в том случае, тогда герои заходят в тупик.
Использование Пояса: Пояс-рамка на странице с картами может использоваться для того, чтобы раскладывать там карты, а затем читать получившиеся расклады. Мастер обычно кладет его справа. Символы на поясе представляют собой четыре стихии, вечность, прошлое, настоящее и будущее. Дальняя от Мастера сторона воплощает в себе противников; самая ближняя – спутников и поддержку. Карты всегда раскладываются слева направо. Пятьдесят пятая карта колоды Талис представляет Искателя, героя, который ищет ответ. Она помещается в центр расклада.

Методы раскладов:

Да/Средне/Нет: Это самый простой и быстрый метод. Он дает плохой или хороший ответ на вопрос героев. Мастер берет перемешанную колоду и вытягивает три карты. Затем он смотрит, сколько карт обладают Светлым аспектом.
Три: Знамения позитивны — героев ждет удача.
Две: Знамения довольно позитивны.
Одна: В чем-то героев ожидает неудача.
Нет: Знамения явно негативны и угрожающи.
Путешествие: С помощью этого метода можно получить более подробный ответ. Разложите десять карт так, как это показано внизу. Если вытянута карта Судьбы или Звезды, то положите её поближе к гадателю, а затем вытяните другую карту для того, чтобы заменить её. Интерпретируйте карты в соответствии с их ориентацией, учитывая то, что 0 карта представляет собой практически неминуемые последствия действий героев, тогда как карты 8, 9 и 10 указывают на возможный исход.

Карты Талис: Информация по отыгрышу

Карта	Мотивация	Цель приключения	Слух	Предупреждение
1	Раненные/бегущие	Исследование	На севере идет война	Черные птицы

		места	со Злом	
2	Сведущие/замаскированные	Сопровождение отряда	Огры сошли с ума	Темные облака
3	Скрывающиеся/шпионящие	Спасение пленника	Мятежников возглавляет призрак	Белый олень
4	Отдыхающие/охотящиеся	Поиски забытого артефакта	В холмах расположен дом с привидениями	Мертвая птица
5	Ведущие пленников/грабящие	Уничтожение отвратительной твари	Белый олень является Добром	Магический огонь
6	Скрытые мотивы	Доставка послания	Здесь не действует магия	Изуродованный труп
7	Пугающие/испуганные	Поиски сокровищ	Поблизости спрятаны легендарные сокровища	Радуга
8	Ожидающие в засаде/ворующие	Отмщение	Где-то скрывается бессмертие	Лунное затмение
9	Грабящие/заблудившиеся	Путешествие ради славы	Скрытые ужасы ожидают героев	Дрожащие собаки

Карты Талис: Случайные события

Номер	Настроение	Локация	Описание локации	Угроза
Звезды (Судьбы)				
1	Нервное	Золотые поля	Пустынная	Контактный яд
2	Уклончивое	Проход	Безмолвная	Кислота
3	Защитное	Мяукальщики	Обманчивая	Газ
4	Раболепное	Омраченный Лес	Ветреная	Западня
5	Заброшенное	Путь файэри	Шелестящая	Зыбучие пески
6	Торжественное	Гора	Печальная	Обвал
7	Незаметное	Спокойная лужайка	Необычная	Лавина
8	Задумчивое	Гора	Странная	Огонь
9	Подозрительное	Заброшенный храм	Призрачная	Ловушка с шипами
Огни (Пламя)				
1	Бессмысленное	Замок	Заброшенная	Ловушка-катапульта
2	Внушительное	Особняк	Мрачная	Болото
3	Грубое	Башня Гадара	Испачканная	Ловушка-дротик
4	Высокомерное	Могила	Сожженная	Скользкое место
5	Запугивающее	Кзак Царот	Потрескавшаяся	Взрыв
6	Суровое	Логово монстра	Разрушающаяся	Ослепляющий свет
7	Бесчеловечное	Лагерь	Запретная	Сеть
8	Сердитое	Кирийская Долина	Пугающая	Силок
9	Жестокое	Полые Холмы	Опасная	Перекрытый путь
Ветра (Воздух)				
1	Ленивое	Искатели	Простая	Яма
2	Голодное	Городская стража	Грубая	Известняк
3	Недалекое	Ратуша	Плиточная	Усыпляющий газ
4	Неистовое	Церковь	Нетронутая	Дым
5	Пьяное	Доска объявлений	Изящная	Грязевая топь
6	Аккуратное	Доки	Аккуратная	Обвал
7	Упрямое	Канава	Хорошо освещенная	Зыбучий песок

8	Набожное	Пивная палатка	Шумная	Ловушка-дротик
9	Научное	Свалка	Суетливая	Огонь
Волны (Вода)				
1	Проклятое	Пикник	Мирная	Капкан
2	Унылое	Дом Фарлея	Необычная	Скользкое место
3	Поспешное	Дом Тики	Честная	Наводнение
4	Аристократичное	Дом Светлого Меча	Теплая	Утес
5	Радостное	Дом Маджере	Живая	Гейзер
6	Полезное	Дом Флинта	Смеющаяся	Толпа
7	Заботливое	Конюшни	Веселая	Стена
8	Спокойное	Бакалейщик	Дружественная	Дикий зверь
9	Благородное	Гостиница	Приветливая	Силок
Листья (Земля)				
1	Глупое	Кузница	Пустая	Отравленный плющ
2	Беззаботное	Лавка Флинта	Свободная	Яма
3	Стремительное	Лудильщик	Нетронутая	Оползень
4	Шумное	Гончар	Грубая	Пересеченная местность
5	Насмешливое	Ткач	Старая	Расщелина
6	Озорное	Корзины	Сырая	Колья
7	Спорное	Зеленщик	Замусоренная	Падающий клинок
8	Хихикающее	Загон	Укоренившаяся	Звериная яма
9	Разговорчивое	Мельница	Скрытая	Змеи
Когти (Звери)				
1	Трусливое	Шахты	Зловещая	Дикий зверь
2	Щегольское	Роща	Задумчивая	Обвал
3	Хвастливое	Остров	Грозная	Арест
4	Противоречивое	Море Трав	Заросшая	Газ
5	Снобистское	Мост Утехи	Сцепившаяся	Рой
6	Изменчивое	Пещеры	Темная	Утес
7	Лживое	Караван	Задушенная	Лагерь врагов
8	Жадное	Варвары	Обрушившаяся	Логово монстра
9	Отвратительное	Ветреная Долина	Разрушенная	Горячая грязь
Искатель (Персонажи)				
Искатель (персонажи) Аватар бога Случайность (+2 или -2/бросок) Путь фэйри	Загадочное	Одинокая хижина	Непредсказуемая	Смертельная ловушка

Номер	Событие	Столкновение (Св/Тм)	Награда*
Звезды (Судьбы)			Различные предметы
1	Шторм	Дракон/дракон	*Артефакт***
2	Буря	Олень/треант	*Сумка хранения*
3	Лед	Гном/тролль	*Сапоги левитации*
4	Дождь	Горный медведь/владыка Драконов	*Браслеты Класса Защиты 4*
5	Туман	Сильванести/аурак	*Плащ +2*
6	Гроза	Хилар/гигант	*Ожерелье снарядов*

7	Метеор	Народ Хальдер/Народ Хальдер	*Амулет: яд +2*
8	Волна жара	Минотавр/Паук	*Мантия полезных предметов*
9	Спокойствие	Жрец/Спектр	*Веревка лазанья*
Огни (Пламя)			Богатство
1	Взрыв	Грифон/бехир	Реликвия** (2d6 x 100 stl)
2	Стремительный пожар	Медведь/черная ива	Произведение искусства (2d10x50 stl)
3	Стремительное наводнение	Гном/багбир	Монеты (10d10 sp)
4	Молния	Белый/черный маг	Монеты (2d8 stl)
5	Лавина	Квалинести/сивак	Монеты (4d10 stl)
6	Землетрясения	Хилар/Ирд	Монеты (3d6 pp)
7	Торнадо	Корред/элементал	Меха/специи (5d4 x 10 stl)
8	Саранча	Теневой народ/скорпион	Драгоценные камни (1d100 x 5 stl)
9	Магический огонь	Страж/злой дух	Драгоценности (6d6 x 10 stl)
Ветра (Воздух)			Младшая магия
1	Заговор	Пегас/виверн	Зелье экстралечения
2	Гостеприимство	Лев/мяукальщик	Зелье силы огра
3	Замешательство	Кендер/слиг	Зелье невидимости
4	Романтика	Ледяной медведь/призрак	Свиток защиты
5	Трагедия	Морской эльф/бозак	Кольцо защиты +2
6	Безумие	Нейдар/маг-огр	Кольцо электрошока
7	Загадка	Магический дракончик/станк	Кольцо ударов
8	Спасение	Сатир/огромный паук	Посох исцеления/ударов
9	Удача	Торговец/умертвие	Палочка магических снарядов
Волны (Вода)			Преимущество
1	Забытый путь	Зимородок/вирм	Союзники/помощь**
2	Болезнь	Лев/лучник	Благословение (1d6 дней)
3	Проклятье	Кендер/хобгоблин	Исцеление
4	Несчастный случай	Морской варвар/темный эльф	Снимает одно 1 заклинание
5	Сердитая толпа	Кагонести/капак	Обезвреживает 1 ловушку
6	Задержка	Нейдар/огресса	Снятие проклятья
7	Предательство	Рыцарь/имп	Воскрешение
8	Сломанная вещь	Кентавр/гигантский муравей	Скорость (удвоенная норма)
9	Стая волков	Ремесленник/гхул	Сила(+4)
Листья (Земля)			Информация
1	Провал	Кайри/змей	Предсказание столкновения
2	Утес	Медведь/силок	Удача (+1 к броскам)
3	Зыбучий песок	Овражный дворф/гоблин	Иммунитет к одной вещи
4	Разлившаяся река	Пустынный варвар/бандиты	Определение цели врага
5	Обвал	Друид/бааз	История или рассказ
6	Заросли шиповника	Девар/огр	Местонахождение предмета
7	Лава	Рыцарь/спектральный служитель	Определение мотивов врага
8	Враг	Таной/рой	Определение слабости врага
9	Наводнение	Горожане/зомби	Слух/легенда
Когти (Звери)			Оружие
1	Упавший знак	Белый олень/ящер	Доспех**

2	Неправильный путь	Орел/душитель	Лук +1
3	Туман	Овражный дворф/кобольд	Кинжал +2
4	Неясный путь	Обитатели Равнин/гноллы	Булава +1, свет
5	Забытый путь	Полуэльф/бакали	Праща +2
6	Тьма	Девар/полуогр	Щит +1, +4 против снарядов
7	Бред	Наемник/слиг	Меч +1
8	Бегство	Гарпия/гигантская многоножка	Меч +2 против магии
9	Оползень	Фермер/скелет	Меч +2 против рептилий

*Все дары хранят в себе некоторый подвох или каким-либо образом несут в себе различные негативные особенности. К примеру, информация может оказаться немного неправильной, выхваченное в гневе оружие сможет вернуться в ножны только после того, как будет пролита кровь и так далее.
** Существует много возможных разновидностей этих предметов; Мастер должен выбрать одну из них.

Календарь Ансалона

День	**Эрготцы**	**Племена Равнин**	**Соламнийцы**	**Дворфы**
Воскресенье	Гилеадей	День Друзей	Линарас	Брензик
Понедельник	Луиндей	День Охоты	Паласт	Митрик
Вторник	Нуиндей	День Дележки	Маджетаг	Адамачтис
Среда	Солдей	День Сбора	Киринор	Аурачил
Четверг	Мантус	День Обмена	Мишам	Курпиг
Пятница	Шинарей	День Поклонения	Бакукал	Феррамис
Суббота	Бориадей	День Совета	Брача	Агорин

День	**Эльфы**	**Кендеры**	**Гоблины**	**Дни Богов**
Воскресенье	Врата	День Восхваления	Страж	Гилеан
Понедельник	Светлый Глаз	День Света	Боль	Лунитари
Вторник	Глаз Ночи	День Огня	Страх	Нуитари
Среда	Мертвый Глаз	День Ветров	Разгром	Солинари
Четверг	Танец Снов	День Вод	Удар	Маджере
Пятница	Крылатая Торговля	День Земли	Финт	Шинаре
Суббота	Мировое Древо	День Теней	Фланг	Зивилин

Месяц	**Эрготцы**	**Племена Равнин**	**Соламнийцы**	**Дворфы**
Январь	Элмонт	Ледяной Покров	Новохлад	Темный Склеп
Февраль	Раннмонт	Глубокий Снег	Крепкохлад	Темная Глубина
Март	Мишамонт	Горная Оттепель	Зеленовод	Влажный Дух
Апрель	Чизлмонт	Пробуждение Земли	Зеленород	Влажное Долото
Май	Бран	Цветение	Зеленоцвет	Сухая Наковальня
Июнь	Корий	Домашний Очаг	Твердосвет	Сухой Топор
Июль	Аргон	Гневный Огонь	Огнисвет	Сухой Жар
Август	Сирримонт	Умирающая Зола	Бледносвет	Сухая Кузница
Сентябрь	Реорксмонт	Дом Урожая	Жнивотлен	Холодный Молот

Октябрь	Хиддумонт	Золотая Листва	Златотлен	Холодная Сталь
Ноябрь	Х’рармонт	Темный Холод	Темнотлен	Холодная Ржавчина
Декабрь	Феникс	Преддверие Мороза	Стужехлад	Холодный Магнетит

Месяц	**Эльфы**	**Кендеры**	**Гоблины**	**Время Богов**
Январь	Зимняя Ночь	Снежное Веселье	Чума	Чемош
Февраль	Зимняя Глубина	Темное Время	Безумие	Зебоим
Март	Весенний Рассвет	Поющий Ветер	Приготовление	Мишакаль
Апрель	Весенний Дождь	Стучащий Дождь	Разведка	Чизлев
Май	Весеннее Цветение	Цветочный Луг	Кампания	Бранчала
Июнь	Летний Дом	Друзья Дома	Осада	Кири-Джолит
Июль	Летний Бег	Время Странствий	Пламя	Саргоннас
Август	Конец Лета	Летнее Безделье	Воровство	Сиррион
Сентябрь	Осенний Урожай	Праздник Урожая	Грабеж	Реоркс
Октябрь	Осенние Сумерки	Игра Листьев	Предательство	Хиддукель
Ноябрь	Осенняя Тьма	Мрачный Холод	Мор	Моргион
Декабрь	Приход Зимы	Благословение	Награда	Хаббакук

Доступные Заклинания Жрецов

Ниже приведен перечень богов Ансалона и Сфер, доступных их жрецам Священных Орденов Звезд. Сферы, помеченные звездочкой (*), являются сферами с ограниченным доступом, и жрец может получить только доступ к заклинаниям 1-ого, 2-ого и 3-его уровней из этих сфер.
Паладайн: Общая, Астральная, Чары, Сражение*, Охрана, Лечение, Защита, Солнце
Мишакаль: Общая, Астральная, Чары, Создание, Гадания, Охрана*, Лечение, Некромантия, Солнце
Маджере: Общая, Животные*, Астральная, Чары, Гадания, Вызывание, Солнце*
Кири-Джолит: Общая, Чары*, Сражение, Гадания*, Охрана, Лечение, Защита, Солнце*
Хаббакук: Общая, Животные, Создание, Гадания, Элементальная, Лечение*, Погода*
Бранчала: Общая, Животные*, Чары*, Создание, Лечение, Растения, Погода
Солинари: Общая, Астральная, Сражение, Гадания, Охрана, Лечение, Защита*, Солнце*
Гилеан: Общая, Животные*, Астральная, Чары*, Сражение*, Создание, Гадания, Лечение, Защита, Солнце*
Сиррион: Общая, Сражение, Элементальная, Охрана, Лечение, Вызывание, Солнце
Реоркс: Общая, Сражение, Создание, Элементальная, Охрана, Лечение*, Защита, Вызывание, Солнце*
Чизлев: Общая, Животные, Чары*, Сражение*, Элементальная, Охрана*, Лечение, Растения, Солнце, Погода
Зивилин: Общая, Астральная, Гадания, Некромантия, Растения
Шинаре: Общая, Чары, Сражение*, Создание, Охрана, Защита, Солнце*
Лунитари: Общая, Астральная, Чары*, Сражение, Гадания, Охрана, Лечение, Вызывание*
Такхизис: Общая, Астральная, Сражение*, Создание*, Гадания*, Охрана, Лечение*, Некромантия*, Защита, Вызывание

Саргоннас: Общая, Астральная, Чары, Сражение, Создание, Защита*, Вызывание, Солнце
Моргион: Общая, Астральная, Гадания, Лечение, Некромантия*, Растения
Чемош: Общая, Астральная, Сражение, Лечение* (обычно обратные формы заклинаний), Некромантия, Растения
Зебоим: Общая, Животные, Создание, Элементальная, Защита*, Солнце, Погода
Хиддукель: Общая, Гадания*, Охрана, Некромантия, Защита*, Вызывание
Нуитари: Общая, Астральная, Сражение, Гадания, Охрана, Лечение, Некромантия*, Защита*, Погода*

Курсы денежного обмена на Кринне

После Катаклизма стальные монеты стали стандартной денежной единицей Ансалона, заменив золотые монеты. Сталь стала очень редкой, оставаясь при этом необходимой для производства оружия и инструментов и восстановления измученного войнами континента Ансалон. Из-за того, что золото было слишком мягким для всех этих целей, оно практически обесценилось и теперь используется только для орнаментации. Следующая таблица описывает курсы денежного обмена на Кринне. По желанию Мастера они могут изменяться в некоторых регионах.

Курсы денежного обмена на Кринне

Монета	**Медь**	**Золото**	**Серебро**	**Бронза**	**Сталь**	**Платина**
Медь (cp)	1	2/5	1/5	1/50	1/100	1/500
Золото (gp)	2	1	1/2	1/20	1/40	1/200
Серебро (sp)	5	2	1	1/10	1/20	1/100
Бронза (ip/bp)	50	20	10	1	1/2	1/10
Сталь (stl)	100	40	10	2	1	1/10
Платина (pp)	500	200	100	10	5	1

Вероятность события

Во время путешествия сделайте бросок 1d10 для того, чтобы определить, не заблудилась ли партия. Если результат броска меньше или равен числу, приведенному в следующей таблице, то отряд начинает плутать. Кроме того, в течение путешествия Мастер должен делать бросок столкновений. Сделайте бросок 1d20 и сверьтесь с соответствующими разделами таблицы. Описания каждой из колонок приведены после таблицы.

Ландшафт	**Вероятность заблудиться**	**Спокойствие**	**Достопримечательность**
Селение	(1)	1-6	7-11
Город	(3)	1-3	4-6
Форт/Крепость	(2)	1-3	4-7
Подземелье	(3)	1-3	4-6
Горы	(5)	1-3	4-9
Холмы	(2)	1-5	6-9
Лес	(3)	1-5	6-10
Джунгли	(8)	1-3	4-9

Глушь	(6)	1-4	5-6
Луг	(1)	1-8	9-12
Пустыня	(2)	1-4	5-10
Пустошь	(4)	1-7	8-12
Болото	(6)	1-3	4-8
Приграничье	(6)	1-5	6-10
Тундра	(3)	1-6	7-11
Ледник	(4)	1-2	3-8
Логово	(2)	1-6	8-9
Пещера	(4)	1-5	6-9
Руины	(3)	1-2	3-6
Подводные ландшафты			
Пещера	(5)	1-2	3
Озеро	(2)	1-8	9-11
Река	(1)	1-5	6-12
Побережье	–	1-4	6-13
Океан	(2)	1-8	8-10

Предупреждение/Знамение	**Столкновение**	**Событие**
12-14	15-16	17-20
7-10	11-15	16-20
8-12	13-14	15-20
7-12	13-16	17-20
10-12	13-17	18-20
10-13	14-16	17-20
11-13	14-15	16-20
10	11-14	15-20
7-9	10-16	17-20
13-14	15-17	18-20
11-15	16-18	19-20
13-16	17-18	19-20
9-12	13-15	16-20
11-12	13-17	18-20
12-15	16-18	19-20
9-11	12-19	20
10-16	17	18-20
10-15	16-18	19-20
7-12	13-16	17-20
4-6	7-17	18-20
12-13	14-18	19-20
13-14	15-17	18-20
14-16	17-18	19-20
11-12	13-19	20

Типы столкновений

Следующий текст описывает колонки столкновений из вышеприведенной таблицы. Если результат броска равен или ниже числа, указанного в разделе “вероятность заблудиться”, то партия начинает плутать. В отношении всех остальных колонок срабатывает следующее правило: если результат броска 1d20 попадает в указанный промежуток, то героев ожидают следующие события.
Вероятность заблудиться: Герои теряются и начинают двигаться в случайном направлении или кругами, что, безусловно, замедляет их продвижение.

Модификаторы вероятности заблудиться

В партии есть проводник	-3	**Дождь**	+1
Большое количество вех	-2	**Облачно**	+2
Плохой след	-1	**Туман или дымка**	+3
Местный проводник	Различные	**Ничем не выделяющаяся местность**	+5
Указания	Различные	**Темнота**	+7

Спокойствие: Герои не принимают участия в каких-либо значительных столкновениях. Мастер должен описать окружающую местность, погоду, животных и впечатления. Сделайте бросок 1d10. Спокойное приключение может быть приятным (1-4), отвлекающим(5-7), неприятным (8-9), или опасным (0) в зависимости от погоды и ландшафта.
Достопримечательность: Герои обнаруживают признаки существ, обитающих в этой области, или сталкиваются со странным знаком, указывающим на грядущие события. Они начинают плутать или должны принять участие в еще одном столкновении.
Предупреждение/Знамение: Герои обнаруживают признаки существ, обитающих в этой области, или сталкиваются со странным знаком, указывающим на грядущие события.
Событие: Герои обнаруживают признаки существ, обитающих в этой области, или сталкиваются со странным знаком, указывающим на грядущие события. События происходят тогда, когда герои могут стать их свидетелями.
Столкновение: Герои принимают участие в столкновении. Столкновения представляют собой определенное испытание, которое должны пройти герои в определенном месте. Столкновения включают в себя препятствия, существ и загадки.
*Препятствия***:** Препятствия становятся на пути у героев. Сюда может относиться лава, зыбучие пески, расщелины, кратеры, упавшие деревья, ловушки и так далее.
*Существа***:** Существа являются зверями или неигровыми персонажами, обладающими индивидуальными характерами и мотивациями, определяемыми Мастером. Эти элементы влияют на реакцию данного существа на появление героев. Персонажи могут выходить из этих столкновений с помощью обмана, сражения или убеждения.
*Загадки***:** Загадки включают в себя материальные головоломки, загадки, хитрости и иллюзии. Они требуют проявления интеллектуальных способностей героев.

Урон материалам, предметам и зданиям

Хотя ролевые приключения вращаются вокруг судеб и деяний определенных персонажей, иногда судьба некоторых предметов или зданий может быть очень важной. Если флакон с кислотой разбивается над картой сокровищ старого моряка или гигантский огр молотит стену замка своими кулаками, то Мастер должен знать, что происходит с картой или стеной. Хотя эта информация обычно используется довольно редко, в некоторых случаях она становится критично важной.
Отделите эту карточную панель от других и держите её вместе со своим экраном Мастера для тех случаев, когда судьба предметов или зданий оказывается критически важной.

Спас-броски материалов и предметов

Материал	**Кислота**	**Сокрушительный удар**	**Дезинтеграция**	**Бросок/падение**
Кость/слоновая кость	11	16	19	6
Ткань	12	–	19	–
Стекло	5	14	19	14
Кожа	10	2	19	2
Металл	13	3	17	3
Масла	16 [1]	–	19	–
Бумага	16	–	19	–
Зелья	15 [1]	–	19	–
Керамика	4	11	19	11
Камень/кристалл	3	8	18	8
Веревка	12	–	19	–
Дерево, толстое	8	2	19	2
Дерево, тонкое	9	2	19	2

[1] Даже если спас-бросок сделан, зелье или масло, скорее всего, окажутся безнадежно смешанными с кислотой.

Обычный огонь	**Магический огонь**	**Холод**	**Молния**	**Электричество**
3	9	2	8	2
13	16	2	18	2
4	7	6	17	2
4	6	3	13	2
2	6	2	12	2
17	19	5	19	16
19	19	2	19	2
14	17	13	18	15
2	3	4	2	2
2	3	2	14	2
6	10	2	9	2
5	7	2	12	2
9	11	2	10	2

Структурный урон

Обычное оружие: Атака зданий с помощью обычного оружия наносит 1 пункт структурного урона за каждые 4 пункта вреда. Рубящее оружие может вредить только земляным, соломенным и деревянным сооружениям, а так же стеклу и другим, мягким или хрупким материалам. Колющее и дробящее оружие может наносить вред только земляным и деревянным сооружениям, как впрочем, и камню, стеклу и подобным им материалам.
Осадное оружие: Осадное оружие не наносит обычного урона. Когда сооружение получает удар от осадного оружия, Мастер делает структурный спас-бросок (1d20), который зависит от материала, из которого оно построено. Если результат меньше необходимого спас-броска, то каждый пункт, находящийся ниже минимального успешного результат означает потерю 1

кубического фута сооружения. Таким образом, если земляная стена толщиной в 10 футов получает удар гигантского кулака огра, и Мастер выбрасывает 1 при броске спас-броска, то стена теряет 6 кубических футов своей поверхности (минимальный успешный результат спас-броска равен 7, соответственно при отнимании 1 получаем 6 кубических футов). Следовательно, кулак огра пробивает дыру шириной 2 фута, высотой 3 фута и глубиной 1 фут. Смотрите следующую таблицу, в которой приведены спас-броски для каждой разновидности сооружений.

Спас-броски осадных орудий

Оружие	**Крепкий камень**	**Мягкий камень**	**Земля**	**Тонкое дерево**	**Толстое дерево**
Баллиста	2	3	4	10	5
Клин	12	15	16	20	12
Катапульта, стрелковая	5	7	9	19	12
Катапульта, легкая	4	6	5	17	9
Катапульта, средняя	6	9	8	19	11
Катапульта, тяжелая	8	11	10	20	13
Гигантский кулак	3	4	7	16	9
Таран, ручной	4	7	3	19	15
Таран, огромный	6	10	4	20	17

Карты Талис: Истории Карт

Колода Талис выполняет множество функций. Колода позволяет Мастеру создавать приключения, отыгрывать сцены предсказаний судьбы, и играть в популярные карточные игры, зависящие от чисел и мастей. Инструкции по использованию колоды Талис приведены в начале вводного приключения в Книге Мира.
Использование карт требует творческого подхода со стороны Мастера, который обязан понимать значение каждой карты. Этот специальный лист Мастера указывает общие значения карт, обеспечивая Мастера чем-то вроде справочника. Как только Мастер осознает значение карт, использование колоды Талис во время игры будет проходить легко и изящно. Осторожно отсоедините скрепку (*Ребята, я понимаю, что это смешно читать, но представьте тогда, как это было смешно переводить. Прим. переводчика*) и прочитайте все последующие разделы. После этого просмотрите в Книге Мира разделы, связанные с использование колоды Талис в ваших кампаниях.
Примечание: Карты Талис никак не связаны с картами Таро. Все значения данных карт являются выдуманными. Предсказания, полученные с помощью этой колоды, никак не связаны с реальным миром.

Организация Карт Талис

Каждая карта Талис обладает своей мастью и номером. Каждая карта так же обладает собственной ориентацией и ролью в игре. Описания всего этого приведены ниже.

Масти: Карты Талис обладают шестью мастями, к каждой из которых относится по 10 карт: огни (оранжевая масть), ветра (белая), волны (синяя), листья (зеленая), звери (коричневая) и звезды (пурпурная). Эти масти представляют элементальные силы вселенной: огонь, воздух, воду, землю, зверей и судьбы. Каждая из мастей представлена отдельными персонажами: дворфы воплощают в себе огни, эльфы – ветра, морские варвары – волны, кендеры – листья, равнинные варвары – зверей, и боги – судьбы. Карта Искателя воплощает в себе все шесть мастей.
Числа: Каждая карта пронумерована от 10 (карты, которая совмещает в себе десятку и единицу) до 9. Каждое число представлено отдельной фигурой. Они описаны в приведенном далее списке.
Ориентация: Довольно важна ориентация выкладываемой карты. Если карта лежит правильно по отношению к сдающему, то она обладает светлой ориентацией; если она перевернута, то ориентация является темной. Эта ориентация воздействует на значение карты.
Роль в Игре: Каждая карта Талис обладает особой ролью в игре, что придает новый интерес знакомым карточным играм.

Значения Карт Талис

Следующий перечень содержит номер каждой карты, а так же её важность с учетом масти, ориентации и роли в игре.

10. Глаз Дракона. Эти карты могут означать как огромные возможности, так и великие препятствия. Они олицетворяют Добрых и Злых драконов, которые сражаются за власть, которую воплощает в себе Глаз Дракона.
Роль в Игре: Разыгрываемая в качестве Дракона, эта карта бьет любую, за исключением Победителя. Разыгрываемая в качестве Глаза, она делает недействительной любую карту Дракона.
Звери: Медный дракон сражается с черным драконом.
*Светлая***:** Честные отношения, доверие
*Темная***:** Зависть, алчность
Земля: Латунный дракон сражается с зеленым драконом.
Светлая: Чистосердечность, дружелюбие, союз
Темная: Лень, безделье, злоба
Волны: Бронзовый дракон сражается с синим драконом.
*Светлая***:** Стойкость, уверенность
*Темная***:** Предательство, обман
Ветра: Серебряный дракон сражается с белым драконом.
*Светлая***:** Любовь, забота, верность
*Темная***:** Равнодушие, бесстрастность
Огни: Золотой дракон сражается с красным драконом
Светлая: Возможность, контроль, спокойствие
Темная: Гнев, ярость, ненависть
2. Крестьянин. Эти карты воплощают в себе обычных людей и их отношения со зверями Кринна.
Роль в Игре: Крестьяне могут открываться со всеми остальными картами.
Звери: Девочка-варвар, сражающаяся с загнанным в угол барсуком.
*Светлая***:** Скрытые опасности, обманы
*Темная***:** Скрытые тайны, надежды
Земля: Молодой кендер, наблюдающий за работящей мышью.

*Светлая***:** Спокойствие, отдых
*Темная***:** Беспокойность, действия
Волны: Ребенок морских варваров ловит рыбу в изобильном ручье.
*Светлая***:** Мир, благословения
*Темная***:** Лживый мир, проклятья
Ветра: Эльф-ребенок с песней гонит овец на рынок.
*Светлая***:** Удовлетворение, власть над судьбой
*Темная***:** Грезы, разочарование
Огни: Женщина-дворф убегает в пещере от летучих мышей.
*Светлая***:** Руководство, уверенность
*Темная***:** Забытая дорога, неуклюжесть
3. Старейшина. Эти карты воплощают в себе тех, кто заботится о земле и владеет полями.
Роль в Игре: Старейшины могут похищать другие карты.
Звери: Варвар кнутом гонит быка по пашне.
*Светлая***:** Жестокость, неотесанность
*Темная***:** Честный труд, сила уверенности
Земля: Девушка-кендер собирает виноградные грозди.
*Светлая***:** Взаимодействие, приятная помощь
*Темная***:** Недобросовестность, помощь в корыстных целях
Волны: Морской варвар орошает поле.
*Светлая***:** Награда за труды, доброта
*Темная***:** Тщетность, эгоизм
Ветра: Эльфийская дева стоит посреди поля, заполненного золотым зерном.
*Светлая***:** Невинность, хорошие новости
*Темная***:** Утрата невинности, плохие новости
Огни: Юноша-дворф борется с лесным пожаром.
*Светлая***:** Отвага, упорство
*Темная***:** Трусость, неудача
4. Ремесленник. Эти карты воплощают в себе мастеров, которые делают что-то во имя красоты
Роль в Игре: Ремесленники могут обмениваться на другие карты.
Звери: Женщина-варвар делает седло для своей лошади
*Светлая***:** Ужасающие знаки, предзнаменования
*Темная***:** Приготовления, подготовка к войне
Земля: Юноша-кендер вырезает статуэтку на берегу пруда.
*Светлая***:** Вдохновение, стоящие деяния
*Темная***:** Бездумное упорство, зря потраченное время
Волны: Морской варвар рисует возле водопада.
*Светлая***:** Великая красота, твердое решение
*Темная***:** Обман, неверный шаг
Ветра: Девушка-эльфийка играет на флейте перед приближающимся дождем.
*Светлая***:** Соревнование, успех
*Темная***:** Соперничество, тревога
Огни: Дворф закаляет клинок в бочке с водой.
*Светлая***:** Гордость, заботливая работа
*Темная***:** Ревность, испорченный герой
5. Ученый. Эти карты воплощают в себе уроки прошлого и тех, кто изучает его.
Роль в Игре: Ученые открывают сущность других карт.
Звери: Старый варвар рассказывает историю мудрому, старому филину.
*Светлая***:** Суеверия, лживые истории

Темная: Легенды, уроки истории
Земля: Студент-кендер не обращает внимания на сокровища, чтобы поймать ветер.
Светлая: Любопытство, уроки природы
Темная: Вялость, коварство
Волны: Морской варвар плывет навстречу радуге.
Светлая: Новые цели, подробные планы
Темная: Неудовольствие, поспешные планы
Ветра: Эльфийская дева рассматривает падающий снег.
Светлая: Здоровый совет, восприятие
Темная: Глупые решения, обман
Огни: Дворф-жрец пишет что-то при свете лампы, невзирая на окружающий его туман.
Светлая: Просвещение, сложные исследования
Темная: Замешательство, неправильный выбор
6. Воин. Эти карты воплощают в себе воинов, защищающих свой дом.
Роль в Игре: Воины могут защищать руку с картами.
Звери: Варвар и волки сторожат при свете факелов.
Светлая: Обвинение, требование
Темная: Справедливость, понимание
Земля: Девушка-кендер закрывает проход в пустыню.
Светлая: Долг, осторожность
Темная: Воровство, неприятные проблемы
Волны: Морской варвар закрывает собой проход к гейзеру.
Светлая: Защита, привыкание
Темная: Захват, поражение
Ветра: Эльф-воин устало смотрит на дымящийся город.
Светлая: Свобода, победа, ожидание
Темная: Рабство, отчаяние, задумчивость
Огни: Воин-дворф сражается перед пылающим городом.
Светлая: Победитель, завоеванная свобода
Роль в Игре: Победитель бьет карту Дракона.
Темная: Соперник, приход опасности
7. Маг. Эти карты воплощают в себе власть над стихиями.
Роль в Игре: Маг может заставить одного из игроков пропустить ход или внести изменение (сбросить одну карту и вытянуть другую).
Звери: Шаман и бабуин танцуют во время магического ритуала.
Светлая: Бесчестие, предательство
Темная: Осмотрительность, темные силы
Земля: Кендер-друид сажает растение на туманном кладбище.
Светлая: Перерождение, обновление, исцеление
Темная: Страх, отторжение, болезнь
Волны: Колдунья из народа морских варваров вызывает клубящийся туман.
Светлая: Дружелюбие, очарование
Темная: Ненависть, соблазнение
Ветра: Эльфийский чародей призывает ярость циклона.
Светлая: Власть над собой, умение
Темная: Неистовство, жестокость
Огни: Огресса варит еду в котелке перед вулканами.
Светлая: Надвигающиеся проблемы, гноящиеся раны
Темная: Необоснованные страхи, лживые слухи
8. Леди. Эти карты воплощают в себе матриархов различных народов.

Роль в Игре: Леди сохраняет мир, отменяя совершенное действие.
Звери: Женщина-варвар и медведь смотрят вниз с холма.
*Светлая***:** Непокорность, упрямство
*Темная***:** Ответственность, поддержка
Земля: Кендерская матрона осматривает плодородные земли.
*Светлая***:** Награда за работу, щедрый урожай
*Темная***:** Забытая работа, плохой урожай
Волны: Морской варвар медитирует над спокойной водой.
*Светлая***:** Здоровье, спокойствие
*Темная***:** Болезнь, сомнения
Ветра: Эльфийская матрона управляет танцующими снами.
*Светлая***:** Вера, надежда, милосердие
Роль в Игре: Это Вера (Маджере, 21-ый бог); она может дополнить любой расклад
*Темная***:** Разочарование, отчаяние, кошмар
Огни: Дворфийская матрона следит за очагом.
*Светлая***:** Гостеприимство, тепло, приветствие
*Темная***:** Излишество, холод, отказ
9. Лорд. Эти карты воплощают в себе владык различных земель.
Роль в Игре: Лорд может командовать, увеличивая ценность каждой карты своей масти, находящейся в руки гадателя, на один пункт.
Звери: Благородный варвар сидит на троне перед оленем.
*Светлая***:** Несправедливость; тирания; развращение
*Темная***:** Справедливость; демократия; честность
Земля: Кендер-лорд пьет вино под дубом.
*Светлая***:** Преуспевание; удача
*Темная***:** Леность; неудача
Волны: Лорд морских варваров управляет бурным морем.
*Светлая***:** Совет; цель
*Темная***:** Плохой советчик; путаница
Ветра: Эльфийский лорд управляет ветрами.
*Светлая***:** Управление; лидерство
*Темная***:** Тирания; мономания
Огни: Лорд-дворф правит под раскрывающим над ним крылья фениксом.
*Светлая***:** Триумф; исполнение
*Темная***:** Фальшивая победа; утрата смысла

Силовая Колода

Каждая из десяти Силовых Карт Судьбы представляет двух различных богов. Соответственно вся Силовая Колода представляет 20 из 21 младшего божества Ансалона
10. Владыка Драконов/Магия. Паладайн противостоит Такхизис, и белая луна, Солинари, противостоит черной, Нуитари.
Роль в Игре: Владыка Драконов контролирует действия противника; Магия определяет того, кто должен совершить следующий ход.
Светлая: Порядок; последовательность; милосердие; власть; маяк
Темная: Хаос; эгоизм; зло; обман; ярость
2. Равновесие: Шинаре противостоит Хиддукелю.
Роль в Игре: Шинаре может брать одну карту из другой руки; Хиддукель предает, обменивая 1 карту на 2 карты противника.
Светлая: Богатство; свобода; мира
Темная: Жадность; рабство; предательство

3. Роща: Бранчала противостоит Чизлев.
Роль в Игре: Бранчала вступает в переговоры, защищая своего владельца от атак; Чизлев заставляет двух противников сражаться друг с другом.
Светлая: Природа; щедрость; изобилие
Темная: Глушь; звериная природа; хаос
4. Море: Хаббакук сражается с Зебоим.
Роль в Игре: Хаббакук возвращает сброшенную карту; Зебоим обращает вспять ход игры.
Светлая: Море; творение; страсть
Темная: Жестокость; подавляемый гнев; зависть
5. Мудрость: Зивилин противостоит Гилеану.
Роль в Игре: Зивилин открывает карты, находящиеся в руке другого игрока; Гилеан заставляет всех игроков говорить истину.
Светлая: Мудрость; скрытое сокровище
Темная: Поверхностность; бездействие
6. Оружие: Реоркс противостоит Саргоннасу.
Роль в Игре: Реоркс побеждает другие карты (1, если эта карта сброшена); Саргоннас убивает карты, находящиеся в руке игрока (необходимо взять новые карты).
Светлая: Кузница; инструмент; придание формы
Темная: Месть; оружие; разрушение
7. Волшебник: Сиррион противостоит Лунитари.
Роль в Игре: Сиррион превращает одну карту в дикую; Лунитари отражает атаку обратно во врага, который проводит её.
Светлая: Изменения; преображения; Серая Драгоценность
Темная: Иллюзии; фантасмагории; неправильное направление
8. Императрица: Мишакаль противостоит Моргиону.
Роль в Игре: Мишакаль усиливает руку (вытяните 2 карты), Моргион ослабляет руку (сбросьте 2 карты).
Светлая: Жизнь; благословение; красота; изобилие
Темная: Разложение; болезнь; слабость; бесплодие
9. Император: Кири-Джолит противостоит Чемошу.
Роль в Игре: Кири-Джолит ведет вперед, увеличивая стоимость карт в руке игрока на один пункт; Чемош уничтожает все карты, находящиеся в руке.
Светлая: Герой; справедливость; генерал
Темная: Губитель; враг; мародер.

Листы Персонажей

Китиара Ут Матар

Женщина-человек, боец 7-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	18
Телосложение	14	Интеллект	13
Мудрость	7	Харизма	14
Мировозрение	Законно-Злое	Класс Защиты	1
Хит-поинты	42	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8

Лазанье 4

Внешний вид: Китиара является худощавой женщиной с вьющимися черными волосами и мягкими, карими глазами.
Девиз: Доверяй только тем, кого ты контролируешь.
Рост: 5 футов 9 дюймов
Вес: 105 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Карие
Возраст: 24
День рожденья: 31 Хиддумонта 318
Навыки:
Оружейные: Короткий Меч (специализация), Кинжал, Копье, Короткий Лук
Неоружейные: Плаванье (Сила), Использование Веревки (Ловкость), Наземная Верховая Езда (Мудрость +3), Приготовление Пищи (Интеллект), Маскировка (Харизма -1), Чтение и Письмо (Общий/Язык Квалинести) (Интеллект +1)
Языки: Общий, Жителей Равнин, Соламнийский
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 10
Палочки/Посохи/Жезлы 12
Окаменение/Превращение 11
Разящее Дыхание 12
Заклинания/Магия 13
Ловкость дает положительный модификатор +4 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек-боец 7-ого уровня Хит-Поинты: 42
Доспех: Кольчуга
Класс Защиты: Спереди 1; сбоку 5; сзади 5
Положительные боевые модификаторы: +2 к броскам атаки с метательным оружием
THAC0 (базовый): 14

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Короткий меч	11	2	—	1d6/1d8+4
Кинжал (метательный)	14(12)	3/2 (2)	–/1/2/3	1d4/1d3
Копье	14	1	–/1/2/3	1d6/1d8
Короткий Лук	12	2	–/5/10/15	1d6/1d6

Снаряжение: Рюкзак, скатка, кинжалы (2), копье, короткий лук, кольчуга, специи, набор для маскировки, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Короткий меч +2
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Отец Китиары, Грегор, покинул её и Розамун, когда Китиара была еще ребенком. Но даже несмотря на это, Китиара всегда любила своего отца, который учил её жизни воина. В семь лет Китиара переоделась мальчиком и последовала за своим отцом в битву. Когда он ушел, она начала готовить себя к жизни на

дороге, а затем отправилась на его поиски. С тех пор она неустанно ищет его. Несмотря на слухи о том, что Грегор был предан во время сражения и убит, Китиара продолжает искать своего отца.
Семья: Китиара является единоутробной сестрой Карамона и Рейстлина Маджере и дочерью Розамун Аэлан и Грегора Ут Матара, хорошо известно генерала-наемника и бывшего рыцаря.
Личность: Китиара делает все, чтобы завоевать любовь своего отца и заставить его гордиться ею. Она верит, что однажды она обязательно найдет его. Китиара живет в соответствии с тремя принципами, которые объяснил ей отец. Первый состоит в том, чтобы быть безжалостной: не просить ни у кого пощады, и не щадить своих врагов. Второй принцип гласит, что главное – победа, и цель всегда оправдывает средства. В соответствии с третьим принципом, единственная стоящая цель в жизни – это власть. Единственной слабостью сосредоточившейся на борьбе за власть Китиары является любовь и верность Героям Копья – особенно это относится к её братьям.

“Танис” Танталас-Полуэльф

Мужчина-полуэльф, боец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	16	Ловкость	16
Телосложение	12	Интеллект	12
Мудрость	13	Харизма	15
Мировозрение	Нейтрально-Доброе	Класс Защиты	4
Хит-поинты	28	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Танис напоминает человека.
Девиз: Власть над собой является признаком истинной силы.
Рост: 5 футов 10 дюймов
Вес: 145 фунтов
Волосы: Рыжие с оттенком ржавчины
Глаза: Ореховые
Возраст: 93
День рожденья: 9 Мишамонта 249
Навыки:
Оружейные: Длинный Меч, Длинный Лук (специализация), Кинжал, Посох
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Квалинести) (Интеллект +1), Изготовление Луков и Стрел (Ловкость -1), Охота (Мудрость –1), Наземная Верховая Езда (Мудрость +3)
Языки: Общий, Квалинести, Дворфов Холмов, Жителей Равнин, Гномов, Кендеров, Гоблинов, Хобгоблинов
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 14
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 16

Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Полуэльф-боец 4-ого уровня Хит-Поинты: 28
Доспех: Кожаный доспех +2
Класс Защиты: Спереди 4; сбоку 6; сзади 6
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки с метательным оружием, +1 к броскам урона (Сила)
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч +2	15	3/2	—	1d8/1d12+2
Длинный лук	15 (14)	2	1/7/14/21	1d6/1d6+2
Кинжал (метательный)	17 (16)	1(2)	–/1/2/3	1d4/1d3+1
Посох	17	2	—	1d4/1d3+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, кинжалы (2), посох, длинный лук, колчан с 20 стрелами, метательные кинжалы (4), длинный плащ, высокие мягкие сапоги, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Длинный меч +2, кожаный доспех +2
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Танис является сыном неизвестного человека и эльфийской женщины, умершей во время родов. Его вырастил Говорящий-с-Солнцами в Квалиносте. После конфликта со своими приемными родителями, Танис покинул Квалинести для того, чтобы попытаться разобраться в своем человеческом наследии. Благодаря его дипломатическим навыкам, он стал деловым партнером Флинта Огненного Горна. Постепенно вокруг него сформировалась партия приключенцев.
Семья: Танис является сыном эльфийской женщины Элансы и неизвестного бандита-человека. Бандит убил мужа Элансы, Кетренана (младшего брата Говорящего-с-Солнцами) и оставил её умирать. Таниса вырастил его опекун, Говорящий-с-Солнцами, в Квалиносте.
Личность: Танис постоянно переживает внутреннюю борьбу. Не будучи ни человеком, ни эльфом, он чувствует себя лишним как в человеческом, так и эльфийском мире. Он является прирожденным лидером, хотя и тяжело переживает груз лидерства. Танис всегда дружелюбен и доверчив; только его ближайшие друзья знают о его душевных муках.

Калин “Тассельхофф” Непоседа

Мужчина-кендер, карманник 3-его уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	13	Ловкость	16
Телосложение	14	Интеллект	9
Мудрость	12	Харизма	11
Мировозрение	Нейтрально-Доброе	Класс Защиты	6
Хит-поинты	11	Движение	9
Неторопливый бег	18	Бег	27
Плаванье	5	Ходьба	6
Лазанье	3		

Внешний вид: Кендер с хохолком.
Девиз: Всегда остается что-то, что стоит увидеть.
Рост: 3 фута 9 дюймов
Вес: 85 фунтов
Волосы: Коричневые
Глаза: Карие
Возраст: 29
День рожденья: 2 Феникса 313
Навыки:
Оружейные: Хупак, Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Дворфов Холмов/Язык Кендеров) (Интеллект +1), Жонглирование (Ловкость –1)
Языки: Общий, Кендеров, Квалинести, Дворфов Холмов, Гномов, Гоблинов, Воровской Жаргон
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 14
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 15
Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.
Телосложение дает положительный модификатор +4 ко всем спас-броскам против палочек/посохов/жезлов и заклинаний.

Сражение: Кендер-карманник 3-ого уровня Хит-Поинты: 11
Доспех: Кожаный доспех
Класс Защиты: Спереди 6; сбоку 8; сзади 8
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 19

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Хупак +2 (посох)	17	1	—	1d6/1d4+2
Хупак +2 (праща)	14	1	–/5/10/20	1d4/1d6+3
Кинжал (метательный)	20 (19)	1 (2)	–/1/2/3	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, кинжалы (2), кожаный доспех, кожаный футляр для карт (полностью забитый), поясной мешочек, инструменты вора, мех для воды, перо, чернила и бумага, провизия (на 1 неделю) и вообще всякая всячина.
Магические предметы: Хупак +2
Воровские умения: Воровство 50%, Открытие Замков 47%, Обнаружение и обезвреживание ловушек 40%, Бесшумное передвижение 43%, Укрытие в тени 40%, Определение шума 20%, Лазанье по стенам 73%, Чтение на незнакомых языках 15%; Удар в спину – +4 к броску атаки, урон увеличивается вдвое.
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Тассельхофф родился в северном Кендерморе (Гудлунде), где и приобрел навыки карманника (Тас считает слово “вор” необычайно грубым

и оскорбительным). Он испытал жажду странствий в 16 лет и покинул дом для того, чтобы составить “великую карту”. Он встретился с Флинтом и Танисом, когда рассматривал браслет, взятый с их лотка на рынке, и затем случайно “забыл” положить его обратно.
Семья: Тассельхофф, член клана Горностая, появился на свет тогда, когда его родители исследовали жителей равнин.
Личность: Тассельхофф обладает ненасытным любопытством и бесстрашием. Он часто оказывается так же поражен количеством предметов, завалявшихся в его мешочках, как и любой человек, случайно заглядывающий туда. Существует 5% вероятность того, что Тас будет обладать определенной информацией о каждом предмете, встречающемуся ему на пути.

Флинт Огненный Горн

Мужчина-дворф холмов, боец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	16	Ловкость	10
Телосложение	18	Интеллект	7
Мудрость	12	Харизма	13
Мировозрение	Нейтрально-Доброе	Класс Защиты	6
Хит-поинты	42	Движение	6
Неторопливый бег	12	Бег	18
Плаванье	Никогда!	Ходьба	4
Лазанье	2		

Внешний вид: Сердитый, старый дворф с огромной бородой и шрамом возле правого глаза.
Девиз: Сражения вредят бизнесу.
Рост: 4 фута 7 дюймов
Вес: 148 фунтов
Волосы: Седые
Глаза: Ореховые
Возраст: 139
День рожденья: 11 Элмонта 203
Навыки:
Оружейные: Дубинка, Метательный Топор, Секира (специализация), Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Дворфов Холмов) (Интеллект +1), Кузнечное Дело (Сила)
Языки: Общий, Дворфов Холмов, Гномов
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 14
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 16
Телосложение дает положительный модификатор +5 ко всем спас-броскам против яда, палочек/посохов/жезлов и заклинаний.

Сражение: Дворф-боец 4-ого уровня Хит-Поинты: 42

Доспех: Набивной кожаный доспех/маленький щит
Класс Защиты: Спереди 6; сбоку 7; сзади 8
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам урона (Сила)
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Дубинка	17	1	—	1d6/1d3+1
Метательный топор +1	16	1	–/1/2/3	1d6/1d4+2
Кинжал	17	1	–/1/2/3	1d4/1d3+1
Секира	16	3/2	—	1d8/1d8+3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, кинжалы (2), секира, набивной кожаный доспех, маленький щит, ножи для вырезания по дереву, бурдюк с элем, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Метательный топор +1
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Узнав тайны работы по металлу и по дереву от своего отца, Флинт покинул свой клан и отправился на поиски работы в более богатые земли. Он отточил свои навыки настолько, что его резьба по дереву и работа с металлом сделали Флинта одним из немногих дворфов, которых с радостью принимали в Квалиносте. Там он встретился с Танисом-Полуэльфом. Именно так началась их дружба.
Семья: Достигнув зрелости, Флинт покинул свои исконные земли. Он практически не общается со своей семьей. Самые лучшие отношения у него с племянником, Джаспером, который является сыном одной из многочисленных сестер Флинта.
Личность: Хотя снаружи он кажется грубым и своенравным, в действительности Флинт очень любит своих молодых друзей. Он чувствует себя в ответе за них, так как они слишком молоды и идеалистичны, чтобы самостоятельно позаботиться о себе.

Золотая Луна Кве-Шу

Женщина-человек, жрица 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	12	Ловкость	14
Телосложение	12	Интеллект	12
Мудрость	16	Харизма	17
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	8
Хит-поинты	19	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Золотая Луна является настоящей красавицей с золотыми волосами. Она окружена аурой властности.
Девиз: Наша истинная сила – в вере.
Рост: 5 футов 7 дюймов
Вес: 115 фунтов
Волосы: Светлые
Глаза: Синие
Возраст: 29
День рожденья: 5 Раннмонта 322
Навыки:
Оружейные: Посох, Праща (специализация)
Неоружейные: Лечение (Мудрость –2), Приручение Животных (Мудрость –1), Звероведение (Интеллект), Игра на Музыкальных Инструментах (Лира)(Ловкость –1)
Языки: Общий, Жителей Равнин, Квалинести
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 9
Палочки/Посохи/Жезлы 13
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 14
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-жрица 5-ого уровня Хит-Поинты: 19
Доспех: Кожаный доспех
Класс Защиты: Спереди 8; сбоку 8; сзади 8
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 18

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Посох +2	16	1	—	1d6/1d6+2
Праща +1	16	3/2	1/5/10/20	1d4/1d6+4

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, заряды для пращи (20), кожаный доспех, Медальон Веры (Мишакаль), золотой браслет, мех для воды, провизия (на 1 неделю), лира
Магические предметы: Праща +1, посох +2
Заклинания: 1-ый уровень (5), 2-ой уровень (5), 3-ий уровень (1)

История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Золотая Луна принадлежит к племени обитателей равнин, которое называется Кве-Шу. Она полюбила пастуха Речного Ветра, хотя она уже была помолвлена с другим. Ручной Ветер отправился в путешествие, чтобы пройти испытание вождя, но когда он вернулся с Посохом Мишакаль, его провозгласили трусом и приказали забить камнями. Золотая Луна попыталась закрыть его своим телом, и тогда посох телепортировал их в безопасное место.
Семья: Золотая Луна является дочерью вождя племени Кве-Шу.
Личность: У Золотой Луны чистое и доброе сердце. Тем не менее, будучи принцессой она привыкла, чтобы ей повиновались. Она очень сильно любит Речного Ветра и обладает сильным чувством долга. Она очаровательна, отважна и очень религиозна. Хотя она очень сильно влюблена в Речного Ветра, он иногда кажется ей таким далеким, что она испытывает печаль.

Речной Ветер

Мужчина-человек, рейнджер 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	18(35)	Ловкость	16
Телосложение	13	Интеллект	13
Мудрость	14	Харизма	13
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	5
Хит-поинты	34	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Речной Ветер кажется суровым и строгим. У него длинные волосы и он никогда не расстается с Золотой Луной.
Девиз: Верность и долг прежде всего.
Рост: 6 футов 7 дюймов
Вес: 175 фунтов
Волосы: Темно-рыжие
Глаза: Карие
Возраст: 32
День рожденья: 2 Брана 319
Навыки:
Оружейные: Длинный Меч (специализация), Короткий Лук (специализация), Кинжал
Неоружейные: Чтение Следов (Мудрость), Выживание (Интеллект), Бег (Телосложение –6)
Языки: Общий, Жителей Равнин, Квалинести, Дворфов Холмов
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 13
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 14
Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости

Сражение: Человек-рейнджер 5-ого уровня Хит-Поинты: 34
Доспех: Кожаный доспех/маленький щит
Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 7; сзади 7
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +3 к броскам урона (Сила)
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч +2	12	3/2	—	1d8/1d12+7
Короткий лук	14	2	1/5/10/15	1d6/1d6
Кинжал +1 (метательный)	14	1 (2)	–/1/2/3	1d4/1d3 +4

Снаряжение: Рюкзак, скатка, короткий лук, колчан с 20 стрелами, кожаный доспех, маленький щит, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Длинный меч +2, кинжал +1, Посох Мишакаль
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Семья Речного Ветра была изгнана из племени Кве-Шу за веру в древних богов. Когда он достиг зрелости, племя вновь приняло его в свои члены благодаря его уникальным охотничьим навыкам. Он полюбил дочь вождя, Золотую Луну, и попросил её руки, что являлось правом каждого воина племени. В качестве миссии, которая доказала бы его силу и выносливость, вождь приказал найти ему доказательства существования древних богов. Он принес Посох Мишакаль, но люди назвали его трусом и забросали камнями. Когда Золотая Луна закрыла его собой, посох унес их из лагеря Кве-Шу.
Семья: Семья Речного Ветра была изгнана из племени Кве-Шу за свою веру в истинных богов. Теперь он снова является членом данного племени.
Личность: Речной Ветер, именуемый “далеким охотником”, является немногословным человеком, который больше действует, чем говорит. Это внушительный воин. Он не доверяет чужакам, но является верным другом и всегда готов помочь оказавшемуся в сложной ситуации товарищу. Он всеми силами старается побороть свое недоверие к магии. Речной Ветер всегда защищает Золотую Луну и очень любит её, хотя при этом его душа переполнена сомнениями в собственной ценности.

Лорана

Женщина-эльф, боец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	13	Ловкость	17
Телосложение	14	Интеллект	15
Мудрость	12	Харизма	16
Мировоззрение	Хаотично-Доброе	Класс Защиты	0
Хит-поинты	24	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Эта женщина, напоминающая девочку, обладает огромной внутренней силой.

Девиз: Любовь побеждает все.
Рост: 5 футов 6 дюймов
Вес: 110 фунтов
Волосы: Светлые
Глаза: Ореховые
Возраст: 71
День рожденья: 7 Аргона 271
Навыки:
Оружейные: Короткий Меч (специализация), Короткий Лук, Копье, Кинжал
Неоружейные: Танцы (Ловкость), Пение (Харизма), Чтение и Письмо (Общий/Язык Квалинести) (Интеллект +1)
Языки: Общий, Кендеров, Квалинести, Сильванести, Гномов, Гоблинов, Хобгоблинов
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 14
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 16
Ловкость дает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Эльфийка-боец 4-ого уровня Хит-Поинты: 24
Доспех: Кольчуга +1/щит
Класс Защиты: Спереди 0; сбоку 3; сзади 3
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки с мечом и луком
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Короткий меч	15	3/2	—	1d6/1d8 +2
Короткий лук	14	2	–/5/10/15	1d6/1d6
Копье	17	1	–/1/2/3	1d6/1d6
Кинжал	17	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, короткий лук, колчан с 20 стрелами, короткий меч, щит, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Кольчуга +1
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Лорана встретилась с Танисом еще тогда, когда он жил в её семье на положении приемного сына. Постепенно она полюбила его. Когда она рассказала о своих чувствах своему брату, Гилтанасу, он пришел в ярость и бросился на поиски Таниса. Несмотря на любовь Гилтанаса к Танису, он не считает его подходящим супругом для своей сестры.
Семья: Лорана является дочерью Солостарана, Говорящего-с-Солнцами. У неё есть два брата – Гилтанас и Портиос.
Личность: Иногда Лорана кажется настоящим ребенком, но при этом она обладает внутренней мощью, которая иногда удивляет даже её. Эта сила проявляется в самые критические моменты, и тогда она проявляет поразительные лидерские способности. Она очень сильно любит Таниса и знает, что со временем он так же полюбит её.

Гилтанас

Мужчина-эльф, боец 5-ого уровня/волшебник 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	12	Ловкость	16
Телосложение	12	Интеллект	14
Мудрость	10	Харизма	13
Мировозрение	Хаотично-Доброе	Класс Защиты	2
Хит-поинты	17	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: У этого худощавого и красивого эльфа быстрый язык и веселая улыбка.
Девиз: Привилегии приносят с собой ответственность.
Рост: 5 футов 8 дюймов
Вес: 120 фунтов
Волосы: Светлые
Глаза: Ореховые
Возраст: 101
День рожденья: 4 Кория 241
Навыки:
Оружейные: Длинный Меч (специализация), Длинный Лук, Посох, Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Квалинести) (Интеллект +1), Заклинания (Интеллект –2), Охота (Мудрость –1)
Языки: Общий, Кендеров, Квалинести, Сильванести, Гномов, Гоблинов, Хобгоблинов
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 11
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 12
Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Эльф-боец 5-ого уровня/волшебник 4-ого уровня Хит-Поинты: 17
Доспех: Кольчуга/щит
Класс Защиты: Спереди 2; сбоку 4; сзади 4
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки с мечом и луком, +2 к броскам атаки с метательным оружием (Ловкость)
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч	13	3/2	—	1d8/1d12+3
Длинный лук	14	2	–/7/14/21	1d6/1d6
Посох	16	1	—	1d6/1d8
Кинжал	16	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, длинный лук, колчан с 20 стрелами, кинжалы (2), кольчуга, магические книги (1-ого и 2-ого уровней), мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Длинный меч +1
Заклинания:
1-ый уровень (3): *определение магии, увеличение, магический снаряд, чтение магии, электрошок;*
2-ой уровень (2): *стук, левитация, пиротехника, паутина;*
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Гилтанас является вторым в линии наследования трона Квалинести и он всегда очень сильно ощущает свою ответственность. Он еще в детстве стал другом Танисом, но все еще противится любви Лорана и Таниса. Из-за этого он должен был пойти против своей дружбы с полуэльфом – неприятный, но необходимый эпизод. Из-за жестокостей, свидетелем которых он стал, Гилтанас испытывает огромную ненависть к Верминаарду.
Семья: Гилтанас является вторым сыном Солостарана, Говорящего-с-Солнцами Квалиноста. Его старшим братом является Портиос, а сестрой – Лорана.
Личность: Гилтанас является отважным и очаровательным, а так же обожает приключения. Его желание всегда действовать в соответствии с этикетом иногда оказывается обременительным для окружающих, но во всем остальном это непоколебимо верный и надежный товарищ. Хотя он иногда кажется близоруким и предвзятым, Гилтанас чаще всего честен, справедлив, сострадателен и разумен. У него героический, оптимистический и дружественный характер.

Эбен

Мужчина-человек, боец 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	13
Телосложение	8	Интеллект	15
Мудрость	7	Харизма	15
Мировозрение	Хаотично-Нейтральное	Класс Защиты	4
Хит-поинты	28	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Эбен обладает какой-то яростной красотой, и обычно носит изящные, хотя и поношенные одежды. Он излучает ауру уверенности.
Девиз: Беспокойся только о себе.
Рост: 5 футов 10 дюймов
Вес: 165 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Синие
Возраст: 25
День рожденья: 23 Раннмонта 325
Навыки:
Оружейные: Длинный Меч (специализация), Кинжал, Метательный Кинжал

Неоружейные: Танцы (Ловкость), Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1), Приготовление Пищи (Интеллект), Ориентирование (Мудрость +1)
Языки: Общий
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 13
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 14

Сражение: Человек-боец 5-ого уровня Хит-Поинты: 28
Доспех: Кольчуга/щит
Класс Защиты: Спереди 4; сбоку 5; сзади 5
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +2 к урону с длинным мечом
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч	15	3/2	—	1d8+2/1d12+2
Кинжал	16	1	—	1d4/1d3
Кинжал, метательный	16	2	1/2/3	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, длинный меч, кинжал, кольчуга, щит, мех для воды, бурдюк с вином провизия (на 1 неделю), кольцо с печатью, дополнительная одежда
Магические предметы: Нет
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Хотя Эбен был рожден для богатства, его родители в конце концов потеряли все свои деньги из-за неверного обращения с ними и больших налогов. Но даже несмотря на это Эбен получил прекрасное образование. Он стал красивым, очаровательным и гордым молодым человеком. Хотя он гордится своим прошлым, Эбен очень сильно стыдится своего нынешнего положения.
Семья: Отец Эбена был мелким аристократом и землевладельцем.
Личность: Эбен очарователен и дружелюбен, хотя его гордость часто заставляет его совершать не слишком достойные поступки. Он считает себя неотразимым для женщин и относится к большей части людей, с которыми он встречается, несколько свысока. Он не прав в обоих случаях.

Севил

Мужчина-человек, жрец 9-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	10
Телосложение	15	Интеллект	12
Мудрость	16	Харизма	18
Мировоззрение	Нейтрально (Законно)-Злое	Класс Защиты	5
Хит-поинты	64	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36

Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Севил (Верминаард) является высоким и внушительным мужчиной.
Девиз: Выживание любой ценой.
Рост: 6 футов 2 дюйма
Вес: 195 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Зеленые
Возраст: 37
День рожденья: 12 Реорксмонта 313
Навыки:
Оружейные: Дубинка, Боевой Молот, Шипастая Цепь
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Соламнийский) (Интеллект +1), Заклинания (Интеллект –2), Религия (Мудрость), Ориентирование (Мудрость +1)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести, Драконидский, Дворфов Холмов, Гоблинский, Огров
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 7
Палочки/Посохи/Жезлы 11
Окаменение/Превращение 10
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 12
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-жрец 9-ого уровня Хит-Поинты: 64
Доспех: Кольчатый доспех
Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 5; сзади 5
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Дубинка	16	1	—	1d2 (70% оглушение)
Боевой молот	16	1	—	1d4+1/1d4
Шипастая цепь +2	14	1	—	2d6+2/2d4+2

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, дубинка, боевой молот, кольчатый доспех, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Шипастая цепь +2, *амулет обращения заклинаний* (мерцает, когда накладывается заклинание
Заклинания: 1-ый уровень (6), 2-ой уровень (6), 3-ий уровень (3), 4-ый уровень (2)
История: (Отыгрыш начинается в 353 AC) На самом деле Севил – это Верминаард без маски. Он называется себя бойцом, но в действительности это падший жрец. Он держит свои способности в тайне, заявляя, будто он накладывает заклинания с помощью амулета. Оружие и информация, которую он продает – не самого лучшего качества, так как его сердце не лежит к торговле или шпионажу. Больше всего на свете Севил желает добиться восстановления своего положения при Темной Королеве. Он испытывает особенную ненависть к отвратительному хобгоблину Фельдмаршалу Тоэду, которому благоволит Такхизис.

Семья: Неизвестна.
Личность: Севил является идеальным наемником: жестоким, безжалостным, могучим, злобным и верным только себе и деньгам. Он продаст все и вся за хорошую цену. Он довольно замкнут и готов помочь врагам Владыки Драконов, чтобы отстрочить свой собственный конец.

Риев

Мужчина-человек, волшебник 8-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	12	Ловкость	14
Телосложение	10	Интеллект	16
Мудрость	16	Харизма	13
Мировозрение	Законно-Злое	Класс Защиты	7
Хит-поинты	21	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: У Риева длинные, густые волосы, он облачен в темные одежды и его смуглое лицо выглядит весьма мрачно.
Девиз: Знания и магия – превыше всего.
Рост: 5 футов 7 дюймов
Вес: 147 фунтов
Волосы: Коричневые
Глаза: Зеленые
Возраст: 36
День рожденья: 2 Сирриона 288
Навыки:
Оружейные: Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Квалинести/Соламнийский) (Интеллект +1), Заклинания (Интеллект –2)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести, Сильванести, Жителей Равнин
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 9
Окаменение/Превращение 11
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 10
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-волшебник 4-ого уровня Хит-Поинты: 11
Доспех: Кольцо защиты +3
Класс Защиты: Спереди 7; сбоку 7; сзади 7
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 18

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)

Кинжал	18	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, кинжал, мантия, магическая книга (магические книги Риева очень велики; он всегда хранит в памяти как минимум одно заклинание *превращения*), мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Кольцо защиты +3
Заклинания: 1-ый уровень (4), 2-ой уровень (3), 3-ий уровень (3), 4-ый уровень (2)
История: (Отыгрыш начинается в 324 AC) Риев является злым магом, который обожает превращать своих противников в животных. Он ошибся только один раз, когда позволил одному из своих "любимцев" сбежать и убедить Рейстлина том, чтобы тот использовал свою магию против злого мага. Униженный и озлобленный своим поражением, Риев теперь полностью восстановился после него и снова вернулся к своим старым штучкам.
Семья: Неизвестна.
Личность: Риев не терпит, чтобы кто-то противился его воле. Если кто-то угрожает исполнению его желаний, то он сразу же, или, если ему это будет удобнее, через некоторое время, превращает этого несчастного в какое-то отвратительное и отталкивающееся существо.

Даламар

Мужчина-эльф, волшебник 13-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	16	Ловкость	16
Телосложение	12	Интеллект	17
Мудрость	16	Харизма	14
Мировоззрение	Хаотично-Злое	Класс Защиты	0
Хит-поинты	41	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: У этого прекрасного эльфа длинные волосы и мускулистое тело.
Девиз: Знания и магия – превыше всего.
Рост: 5 футов 9 дюймов
Вес: 145 фунтов
Волосы: Коричневые
Глаза: Карие
Возраст: 28
День рожденья: 22 Аргона 354
Навыки:
Оружейные: Посох, Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Сильванести) (Интеллект +1), Заклинания (Интеллект –2), Древняя История (Интеллект –1), Бег (Телосложение –6)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести, Сильванести
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 7
Окаменение/Превращение 9

Разящее Дыхание 11
Заклинания/Магия 8
Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Эльф-волшебник 13-ого уровня Хит-Поинты: 41
Доспех: Браслеты Класса Защиты 2; -2 (Ловкость)
Класс Защиты: Спереди 0; сбоку 2; сзади 2
Положительные боевые модификаторы: нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Кинжал +3	13	1	—	1d4+3/1d3+3
Посох +2	14	1	—	1d6+2/1d6+2

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, черные одежды, мех для воды, провизия (на 1 неделю), дорожные магические книги
Магические предметы: Браслеты Класса Защиты 2, кинжал +3, посох +2
Заклинания: 1-ый уровень (6), 2-ой уровень (5), 3-ий уровень (5), 4-ый уровень (4), 5-ый уровень (4), 6-ой уровень (2)
История: (Отыгрыш начинается в 382 AC) В поисках знаний и власти Даламар избрал Орден Черных Одежд. Его первым заданием после прохождения Испытания Высокого Волшебства стало выполнение обязанностей ученика Рейстлина и шпиона конклава. Хотя сначала Даламар с радостью принял эту миссию, теперь ему это не слишком нравится. Он боится, что Рейстлину доступны силы, находящиеся за пределами его власти. Смертные не должны бросать вызов богам.
Семья: У Даламара нет семьи, так как он был изгнан эльфами.
Личность: Первой и единственной любовью Даламара является магия. Он является очень образованным и очаровательным эльфом, и отличается особым обаянием.

Верминаард

Мужчина-человек, жрец 8-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	10
Телосложение	15	Интеллект	12
Мудрость	16	Харизма	18
Мировоззрение	Законно-Злое	Класс Защиты	1
Хит-поинты	50	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Этот человек всегда облачен в сияющие синие доспехи.
Девиз: Величие – в разрушении.
Рост: 6 футов 2 дюйма
Вес: 195 фунтов

Волосы: Черные
Глаза: Зеленые
Возраст: 37
День рожденья: 12 Реорксмонта 313
Навыки:
Оружейные: Дубинка, Цеп, Кнут
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1), Заклинания (Интеллект –2), Религия (Мудрость), Ориентирование (Мудрость +1), Воздушная Верховая Езда (Мудрость -2).
Языки: Общий, Драконидский, Красных Драконов
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 7
Палочки/Посохи/Жезлы 11
Окаменение/Превращение 10
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 12
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-жрец 8-ого уровня Хит-Поинты: 50
Доспех: Пластинчатый доспех +2
Класс Защиты: Спереди 1; сбоку 1; сзади 1
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Ноченосец +3	13	1		1d6+1/1d6+3
			—	
	16	1		1d6+1/1d6+1
Цеп			—	
	16	1		1d2/1
Кнут			—	

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, цеп, кнут, фляга с водой, тяжелые кожаные перчатки, провизия (на 1 неделю), синий шерстяной плащ, драконий стимул, сушеное мясо
Магические предметы: Пластинчатый доспех +2, глаза орла, Ноченосец (булава +3, необходимо сделать спас-бросок против заклинания или ослепление на 1d6 оборотов);
Заклинания:
1-ый уровень: *проклятье, исцеление легких ранений x2, определение добра, вызов страха*;
2-ой уровень: *удержание человека, песня, предсказание, очарование змей, духовный молот*;
3-ий уровень: *оживление мертвецов, вызов болезни, молитва;*
4-ый уровень: *нанесение серьезных ранений, исцеление серьезных ранений.*
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Еще будучи ребенком Верминаард убил своих родителей и начал свою собственную жизнь. Мир ответил ему жестокостью и бессердечием. Верминаард рос без малейших признаков совести. Он служил наемником до тех пор, пока к нему не прикоснулась Такхизис. Она увидела в нем ту холодную и безжалостную душу, которая была необходима её слуге. Верминаард стал совершенным Владыкой Драконов.
Семья: Верминаард не питает к кому-то каких-либо близких чувств, если не считать его красного дракона, Угля.

Личность: Верминаард обожает уничтожать добро во всех его проявлениях. Он абсолютно верен Такхизис только потому, что считает, будто с её помощью он сможет обрести власть. Он так же осознает, что на службе у этой богини он сможет окружить себя огромным количеством крови и боли, которые необходимы ему, как пища и вода. В его душе нет ни следа морали, милосердия или порядочности. Любая попытка воздействовать на него с помощью обращения к добрым сторонам его души заведомо обречена на провал.

Фельдмаршал Тоэд

Мужчина-хобгоблин, боец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	16	Ловкость	10
Телосложение	16	Интеллект	8
Мудрость	11	Харизма	6
Мировозрение	Законно-Злое	Класс Защиты	6
Хит-поинты	22	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Фельдмаршал Тоэд является тучным и низким хобгоблином средних лет. Его безобразие заставляет отворачиваться даже других хобгоблинов.
Девиз: Тоэд всегда будет первым.
Рост: 5 футов 5 дюймов
Вес: 210 фунтов
Волосы: Белые
Глаза: Красные
Возраст: 29
День рожденья: 17 Реоркса 321
Навыки:
Оружейные: Короткий Меч, Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1)
Языки: Общий, Гоблинский, Хобгоблинский
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 14
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 16

Сражение: Хобгоблин-боец 4-ого уровня Хит-Поинты: 22
Доспех: Набивной кожаный доспех/щит
Класс Защиты: Спереди 6; сбоку 7; сзади 7
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам урона
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Короткий меч	17	1		1d6/1d8

—

Кинжал	17	1	—	1d4/1d3
Короткий лук	17	2	5/10/15	1d6/1d6

Снаряжение: Рюкзак, скатка, короткий меч, кинжал (2), короткий лук, колчан и стрелы (20), набивной кожаный доспех, маленький щит, кольчуга, щит, мех для воды, бурдюк с элем провизия (на 1 неделю для него – на 2 для всех остальных)
Магические предметы: Нет
Заклинания: Врожденная способность к массовому очарований представителей расы гоблинов.
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Тоэд родился в деревушке хобгоблинов в южной Нераке. Он начал свою карьеру с того, что убил нескольких других детей и обвинил в этом свою собственную мать. Этот поступок положил начало его будущей стезе лжеца и преступника. В конце концов, жестокость и настойчивость Тоэда позволили добиться ему высокого положения несмотря на его неумелость. В конце концов, Тоэд получил высокий пост в гоблинских ордах Темной Королевы.
Семья: Мать Тоэда была главной поварихой его племени.
Личность: Тоэд при любой возможности старается выдать себя за великого воина. Тем не менее, любая демонстрация превосходящей силы превращает его в ноющую и подобострастную жабу. Тоэд является трусом, который пойдет на все, чтобы сохранить свою шкуру.

Синяя Леди

Женщина-человек, боец 14-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	18
Телосложение	14	Интеллект	13
Мудрость	7	Харизма	14
Мировозрение	Законно-Злое	Класс Защиты	-2
Хит-поинты	64	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Синяя Леди является Китиарой.
Девиз: Доверяй только тем, кого ты контролируешь.
Рост: 5 футов 9 дюймов
Вес: 105 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Карие
Возраст: 32
День рожденья: 31 Хиддумонта 318
Навыки:
Оружейные: Короткий Меч (специализация), Кинжал, Копье, Цеп, Метательный Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Квалинести) (Интеллект+1), Воздушная Верховая Езда (Мудрость -3), Наземная Верховая Езда (Мудрость +3), Приготовление Пищи (Интеллект), Маскировка (Харизма -1),
Языки: Общий, Жителей Равнин, Соламнийский, Драконидский, Квалинести, Кендеров
Спас-броски:

Паралич/Яд/Смерть 5
Палочки/Посохи/Жезлы 7
Окаменение/Превращение 6
Разящее Дыхание 5
Заклинания/Магия 8
Ловкость дает положительный модификатор +4 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек-боец 14-ого уровня Хит-Поинты: 65
Доспех: Пластинчатый доспех +1
Класс Защиты: Спереди -2; сбоку 2; сзади 2
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +2 к броскам урона с коротким мечом +2
THAC0 (базовый): 7

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Короткий меч +2	4	5/2	—	1d6/1d8+4
Копье +3	4	2	—	1d6/1d8+3
Копье +3, метательное	1	1	/1/2/3	1d6/1d8+3
Кинжал +1	6	2	—	1d4/1d3+1
Кинжал +1, метательный	3	2	/1/2/3	1d4/1d3

Снаряжение: В соответствии со своим положением Владыки Драконов, Китиара обладает (вдобавок к указанным ниже предметам) практически любым снаряжением, которое может понадобиться ей во время выполнения миссии. Она обычно держит под рукой следующие предметы: метательные кинжалы (4), утяжеленный пояс, который она носит, подобно обычному предмету одежды, и в случае необходимости использует в качестве цепа всадника (когда она не облачена в доспехи), один мех разбавленного водой вина и провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Пластинчатый доспех +1, короткий меч +2, копья +3, кинжал + 1, кольцо хранения заклинаний, кольцо телекинеза.
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Отец Китиары, Грегор, покинул её и Розамун, когда Китиара была еще ребенком. Когда она подросла, Кит отправилась на поиски его самого или хотя бы его семьи. Но все старания Китиары оказались безуспешными. Во время своих скитаний она присоединилась к одной из Драконьих Армий, так как это показалось ей лучшим способом обрести власть.
Семья: Китиара является единоутробной сестрой Карамона и Рейстлина Маджере и дочерью Розамун Аэлан и Грегора Ут Матара, хорошо известно генерала-наемника и бывшего рыцаря.
Личность: Китиара делает все, чтобы завоевать любовь своего отца и заставить его гордиться ею. Хотя он пропал уже давно, и, скорее всего, в данный момент мертв, она никогда не подведет его. Единственной слабостью сосредоточившейся на борьбе за власть Китиары является любовь и верность Героям Копья – особенно это относится к её братьям.

Гадар

Мужчина-человек, волшебник 13-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	9	Ловкость	10
Телосложение	8	Интеллект	17
Мудрость	16	Харизма	11
Мировоззрение	Хаотично-Нейтральное	Класс Защиты	2
Хит-поинты	39	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Этот морщинистый, слабый старик в красных одеждах несет груз своих лет с болью и без изящества.
Девиз: Питайся беспомощными так же, как ты питаешься мясом скота.
Рост: 5 футов 4 дюйма
Вес: 127 фунтов
Волосы: Седые
Глаза: Синие
Возраст: 342
День рожденья: 12 Феникса 279
Навыки:
Оружейные: Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Квалинести) (Интеллект +1), Заклинания (Интеллект –2)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести, Жителей Равнин
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 7
Окаменение/Превращение 9
Разящее Дыхание 11
Заклинания/Магия 8
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-волшебник 13-ого уровня Хит-Поинты: 39
Доспех: Браслеты Класса Защиты 2
Класс Защиты: Спереди 2; сбоку 2; сзади 2
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Кинжал	16	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Красные одежды, поясной мешочек, кинжал, фляга с вином, магические книги
Магические предметы: Браслеты Класса Защиты 2
Заклинания: 1-ый уровень (5), 2-ой уровень (5), 3-ий уровень (5), 4-ый уровень (4), 5-ый уровень (4), 6-ой уровень (2)
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC). Гадар существует за счет других живых существ. Он похищает жизненную силу молодых людей и наполняет свое тело жизненной энергией,

подобно Фистандантилусу. Он делал это уже много тысяч раз. Таким образом, он всегда остается молодым.
Семья: Родичи неизвестны, но в любом случае они уже давно мертвы
Личность: Гадар является самовлюбленным и безжалостным. Его отвратительные поступки вызывают у него случайные приступы меланхолии и печали, отягощенные необходимостью убивать. Тем не менее, подобно пьянице, который не может отказаться от новой кружки, Гадар не беспокоится о том, кого он убивает до тех пор, пока его чуждое природе существование продолжается. Его пугает только смерть

Джаспер Огненный Горн-Гнейсфелд

Мужчина-дворф, жрец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	12	Ловкость	10
Телосложение	16	Интеллект	13
Мудрость	16	Харизма	14
Мировоззрение	Нейтрально-Доброе	Класс Защиты	5
Хит-поинты	29	Движение	6
Неторопливый бег	12	Бег	18
Плаванье	3	Ходьба	4
Лазанье	2		

Внешний вид: Мудрые глаза этого простого, честного дворфа, искрятся смехом.
Девиз: Если тебе придется кого-нибудь судить, то делай это сердцем и разумом.
Рост: 3 фута 11 дюймов
Вес: 145 фунтов
Волосы: Подрезанные рыжие
Глаза: Ореховые
Возраст: 75
День рожденья: Новый Год 307 AC
Навыки:
Оружейные: Боевой молот, посох, цепь
Неоружейные: Инженерное Дело (Интеллект), Религия (Мудрость)
Языки: Общий, Дворфов Холмов, Огров, Гномов, Жителей Равнин
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 9
Палочки/Посохи/Жезлы 12
Окаменение/Превращение 13
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 14
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.
Телосложение дает положительный модификатор +4 ко спас-броскам против заклинаний, а так же посохов, палочек и жезлов.

Сражение: Дворф-жрец 6-ого уровня Хит-Поинты: 52
Доспех: Кольчуга
Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 5; сзади 7

Положительные боевые модификаторы: +1 в сражении с гоблинами; -4 к броскам атаки огров и гигантов при атаке Джаспера
THAC0 (базовый): 18

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Посох	18	1	–/1/2/3	1d6/1d6
Боевой молот	17	1	—	1d4+2/1d4+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, боевой молот, посох, кольчуга, магнетит (поднимает до 2 фунтов), святая вода, плетеный дорожный мешок, пергамент (6 листов), нож для еды, перо и досочка для писания, разбавленное пиво (2 кварты), медовые пироги (6), масляная лампа, веревочный пояс с узлами, орехи(12)
Магические предметы: Медальон Веры; *зелья роста растений* и *исцеления болезней*
Заклинания: 1-ый уровень (5), 2-ой уровень (4), 3-ий уровень (3), 4-ый уровень (2)
История: (Отыгрыш начинается в 382 AC) Джаспер поклоняется Реорксу-Кузнецу, главному богу дворфов. После Войны Копья церковь Реоркса послала Джаспера на север в поисках тех, кто готов принять веру в великого Кузнеца.
В Утехе Джаспер встретился с тремя сыновьями Тики и Карамона Маджере. Хотя он любит своих друзей, Джаспер понимает, что он должен продолжить свое путешествие, так как только спустя много лет странствий он сможет вернуться к себе домой и рассказать о своих достижениях патриархам веры.
Семья: Флинт Огненный Горн был дядей Джаспера, братом его матери.
Личность: Джаспер не является назойливым или нравоучительным жрецом. Он старается демонстрировать свою веру с помощью действий и притч. Джасперу часто случалось придумывать какую-то притчу всего за пару мгновений, выдавая её за одну из историй, происходящих из великих Анналов Наковальни.
Несмотря на веру и доброту Джаспера, его голос напоминает стук гравия. К счастью он больше случае, чем говорит, ожидая, пока ему будет что сказать. Он всегда готов помочь тем, кто оказался в беде, пускай даже это будет опасно для него самого. Хотя дворфы часто недооценивают кендеров, Джаспер обожает кендерские выходки.

Палин Ринталаисин Маджере

Мужчина-человек, волшебник 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	13	Ловкость	16
Телосложение	15	Интеллект	17
Мудрость	16	Харизма	13
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	7
Хит-поинты	16	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: У этого изящного юноши проницательные глаза и ловкие пальцы.
Девиз: Паладайн: сила – это ответственность
Рост: 6 футов 0 дюймов

Вес: 185 фунтов
Волосы: Темно-рыжие
Глаза: Зеленые
Возраст: 21
День рожденья: 17 Кория 361 AC
Навыки:
Оружейные: Посох
Неоружейные: Изящные Искусства (Мудрость), Астрология (Интеллект), Чтения на языке Истара (Интеллект), Мореходство (Ловкость +1)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести, Сильванести, Жителей Равнин, Овражных Дворфов
Слоты Неигровых Навыков: 5
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 14
Палочки/Посохи/Жезлы 11
Окаменение/Превращение 13
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 12

Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.
Посох дает +3 ко всем спас-броскам.

Сражение: Человек-волшебник 4-ого уровня Хит-Поинты: 17
Доспех: Нет
Класс Защиты: Спереди 8 (положительный модификатор Ловкости –2); сбоку 8; сзади 10
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 19

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Кинжал	19	2	–/1/2/3	1d4/1d3
Посох Магиуса, +3	17	1	—	1d8/1d8

Снаряжение: Рюкзак, скатка, кинжал, фляжка с маслом, хлеб и сыр, дополнительная одежда, фляга с водой, лампа, кухонный горшок, кремень и кресало, железные шипы (12), провизия (на 3 дня), травы, ручной топор, деньги (20 sp)
Магические предметы: Посох Магиуса, кольцо тепла
Заклинания:
1-ый уровень (3) – *определение магии, магический снаряд, чтение магии, сон, невидимый слуга;*
2-ой уровень (2) – *чтение мыслей, зеркальное подобие, вонючее облако, паутина*;
История: (Отыгрыш начинается в 382 AC) Палин принадлежит к Волшебникам Белых Одежд, в отличие от своего дяди Рейстлина, Содрогателя Мира, который избрал Черные Одежды. Но даже несмотря на это, Палин почитает своего дядю за те силы, которыми он некогда обладал. Палин владеет Посохом Магиуса, завещанным ему его дядей. Его силы остаются в чем-то загадкой для юного мага. Палин желает использовать силы посоха в пользу Добра, но при этом страшится того, что когда он погрузится в темное царство, темная

сторона его души так же пробудится. Непредсказуемость посоха, проявлявшаяся в нескольких случаях, уже дает определенный повод для опасений.
Семья: Палин является средним сыном Карамона и Тики Маджере. У него есть два старших брата, Танин и Стурм, и два младших, Лист и Калин. Кроме того, у него есть старшая сестра, Дезерелль, и две младших, Мелодия и Кейтлин.
Личность: Обладая острым разумом и пытливым интеллектом, Палин является очень рационалистичным. Его острый ум и здравый смысл позволяют ему преуспеть даже в тех случаях, когда его заклинания не действуют. Палин очень любит своих старших братьев, но при этом не всегда отвечает требованиям Танина. Со другой стороны, Стурм всячески избегает ответственности за младшего брата и относится к нему с чрезмерным вниманием. Но несмотря на это, Палин очень гордится, когда они просят у него помощи или совета. Независимо от того, соглашается ли он с их решениями, братья всегда заботятся о Палине. Если он знает, что решение является неверным, братьям приходится долго улещивать Палина, прежде чем он уступит им.

Стурм Арлис Элрохан Маджере

Мужчина-человек, боец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	18/35	Ловкость	13
Телосложение	17	Интеллект	12
Мудрость	10	Харизма	13
Мировозрение	Хаотично-Доброе	Класс Защиты	5
Хит-поинты	31	Движение	9
Неторопливый бег	18	Бег	27
Плаванье	5	Ходьба	6
Лазанье	3		

Внешний вид: У этого крепкого и сильного парня озорная улыбка.
Девиз: Паладайн; он ищет рыцарства
Рост: 6 футов 2 дюйма
Вес: 210 фунтов
Волосы: Вьющиеся рыжие
Глаза: Зеленые
Возраст: 23
День рожденья: 15 Хиддумонта 359
Навыки:
Оружейные: Пика, Полуторный Меч (специализация), Короткий Лук, Boar Spear
Неоружейные: Выносливость (Телосложение), Чтение Следов (Мудрость), Наземная Верховая Езда (Мудрость +3), Плаванье (Сила)
Языки: Общий, Соламнийский, Овражных Дворфов, Жителей Равнин
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 14

Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 16

Сражение: Человек-боец 4-ого уровня Хит-Поинты: 31
Доспех: Кольчуга
Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 5; сзади 7
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +3 к броскам урона
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Полуторный меч	15	3/2	—	1d8/1d12 (+5)
Охотничье копье	16	1	–/1/2/3	1d6+1/2d4+1 (+3)
Короткий лук	16	2	–5/10/15	1d6/1d6 (+3)

Снаряжение: Рюкзак, скатка, полуторный меч, охотничье копье, короткий лук, кольчуга, плащ и охотничье шляпа, лампа и фляга с маслом, кремень и кресало, сковорода, ручной топор, шерстной шарф (5 футов длины), мех для воды (5 кварт), провизия (на 3 дня), деньги (5 stl)
Магические предметы: Эльфийские сапоги
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 382 AC) Стурм получил свое имя благодаря одному из лучших друзей своего отца, Стурму Светлому Мечу, который погиб во время Войны Копья. В 15 лет Стурм Второй отправился путешествовать со своим “дядюшкой” Тасом, который как раз собирался исследовать утраченные королевства Нового Моря. С момента его возвращения Стурм и его старший брат, Танин, приняли участие во множестве приключений по мере того, как Танин усердно зарабатывал свою репутацию. Стурм и Танин надеются стать Соламнийскими рыцарями.
Семья: Родителями Стурма являются Карамон и Тика Маджере. У него есть старший брат, Танин, трое младших братьев – Палин, Лист и Калин, и три младших сестры – Дезра, Мелодия и Кэйтлин.
Личность: У Стурма очень широкие плечи и он является практически таким же высоким, как и Танин. Он является привлекательным, веселым и часто упрямым. Тем не менее, он не признает веселья за чей-то счет. Он любит выпить и покутить, и часто вступает в шуточные поединки со своим братом, Танином.
Стурм всегда был защитником и помощником своего младшего братишки, Палина. Он поражен и горд магическими навыками своего брата. Стурм стремится смягчить мрачное отношение Танина к жизни, который знает, что он должен победить или умереть. Стурм и Танин составляют прекрасную команду: Танин вырабатывает план, а Стурм обеспечивает силовую поддержку.

Танин Алонтиэр Маджере

Мужчина-человек, боец 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	17	Ловкость	15

Телосложение	15	Интеллект	13
Мудрость	15	Харизма	14
Мировозрение	Законно-Нейтральное	Класс Защиты	4
Хит-поинты	35	Движение	9
Неторопливый бег	18	Бег	27
Плаванье	5	Ходьба	6
Лазанье	3		

Внешний вид: Это высокий, коренастый воин с мрачным лицом и острым взглядом
Девиз: Паладайн; он ищет рыцарства
Рост: 6 футов 2 дюйма
Вес: 225 фунтов
Волосы: Вьющиеся рыжие
Глаза: Зеленые
Возраст: 24
День рожденья: 5 Аргона 358
Навыки:
Оружейные: Пика, Длинный Меч (специализация), Короткий Лук
Неоружейные: Звероведенье (Интеллект), Охота (Мудрость –1), Наземная Верховая Езда (Мудрость +3), Плаванье (Сила)
Языки: Общий, Соламнийский, Овражных Дворфов, Жителей Равнин, Квалинести (немножко)
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 13
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 14
Ловкость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.
Мудрость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-боец 5-ого уровня Хит-Поинты: 35
Доспех: Кольчуга (Ловкость -1)
Класс Защиты: Спереди 4; сбоку 5; сзади 7
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +1 к броскам урона
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Охотничий нож	15	2	–/1/2/3	1d4/1d3 (+1)
Длинный меч	14	3/2	—	1d8/1d12 (+3)
Копье	15	1	–/1/2/3	1d6/1d8 (+1)

Снаряжение: Рюкзак, скатка, охотничий нож, длинный меч, копье, кольчуга, рыболовная леска и крючки, мех с медовухой, банка со сверчками (20), стаканчик с костями, ароматные травы, провизия (на 3 дня), дождевик, карты (колода Талис), деньги (50 sp)
Магические предметы: Зелье супергероизма
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 382 AC) Танин является старшим из восьми детей. Его отец, Карамон Маджере, научил его быть умным, сильным воином, и он планирует присоединиться к Соламнийским рыцарям после того, как завоюет соответствующую репутацию. Он понимает боль своего отца, вызванную утратой Рейстлина, и верит, что его дядя пожертвовал собой ради величайшего блага мира. Танин гордится своей семьей и будет сражаться для того, чтобы защитить честь семьи.

Семья: Родителями Танина являются Карамон и Тика Маджере. У него есть четыре младших брата – Стурм, Палин, Лист и Калин, и три младших сестры – Дезра, Мелодия и Кэйтлин.
Личность: Танин является самым настоящим великаном. Будучи старшим сыном, он старается быть серьезным и практичным, хотя при этом часто вступает в шутливые потасовки со своим братом, Стурмом. Он довольно вспыльчив, как и его мать, Тика, хотя при этом быстро забывает обиды и прощает обидчиков.
Танин питает настоящую страсть к азартным играм, и азарт часто превосходит его здравый смысл. Он верит, что человек должен принимать то, что жизнь готов ему, и справляться с тяжелыми ударами судьбы. Он любит великие приключения и устает от скучной работы, но одновременно с этим любит её спокойствие и умиротворенность.

Стурм Светлый Меч

Мужчина-человек, боец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	17	Ловкость	12
Телосложение	16	Интеллект	14
Мудрость	11	Харизма	12
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	2
Хит-поинты	34	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Высокий и внушительный, Стурм кажется старше своих лет благодаря длинной бороде и торжественному поведению.
Девиз: Моя честь есть моя жизнь.
Рост: 6 футов 1 дюйм
Вес: 190 фунтов
Волосы: Длинные коричневые
Глаза: Карие
Возраст: 20
День рожденья: 5 Сирримонта 322
Навыки:
Оружейные: Двуручный Меч (специализация), Пика, Копье, Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Соламнийский) (Интеллект +1), Геральдика (Интеллект), Этикет (Харизма), Местная История (Соламнийские Рыцари), Плаванье (Сила)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 14
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 16

Сражение: Человек-боец 4-ого уровня Хит-Поинты: 34
Доспех: Пластинчатый доспех/средний щит
Класс Защиты: Спереди 2; сбоку 3; сзади 4
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +1 к броскам урона (Сила);
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Двуручный меч +3	13	3/2	—	1d10/3d6+6
Кинжал (метательный)	16	1(2)	–/1/2/3	1d4/1d3+1
Копье	16	1	–/1/2/3	1d6/1d8+1
Пика	16	1	—	1d6/1d8+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, кинжалы (2), копье, пластинчатый доспех, щит, дополнительная одежда, кольцо с печатью его отца, ножницы, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Двуручный меч +3
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Отец Стурма, благородный Соламнийский Рыцарь, отослал свою жену и сына в безопасное место, когда к их дому вплотную подошла война. Мать Стурма учила его кодексу Рыцаря. Когда Стурм достиг зрелости, у него была всего одна цель: обрести наследие своего отца. Отправившись на север, Стурм обнаружил меч и доспехи своего отца. После этого он поклялся возродить Соламнийское Рыцарство до его прежнего величия. был Высоким Судьей Розы ордена Соламнийских Рыцарей. Когда жители его страны объявили рыцарей врагами королевства и преступниками, которых нужно уничтожить, Светлый Меч понял, что рыцари не смогут противостоять массам. Он отправил свою жену и саны, Стурма, на юг, а сам остался защищать свой дом. Больше его семья не слышала о нем.
Семья: Отец Стурма был Высоким Судьей Ордена Розы.
Личность: Честь Стурма значит для него все. Больше всего на свете он боится обесчестить имя своего отца. Он верен и отважен, и с радостью отдаст свою жизнь ради своих идеалов или ради тех, кого он любит.

Карамон Маджере

Мужчина-человек, боец 4-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	18(36)	Ловкость	11
Телосложение	17	Интеллект	12
Мудрость	11	Харизма	15
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	3
Хит-поинты	43	Движение	9
Неторопливый бег	18	Бег	27
Плаванье	5	Ходьба	6

Лазанье 3

Внешний вид: У этого красивого и сильного воина на лице написано желание играть честно.
Девиз: Сила решает все проблемы.
Рост: 6 футов
Вес: 200 фунтов
Волосы: Коричневые
Глаза: Карие
Возраст: 16
День рожденья: 17 Кория 326
Навыки:
Оружейные: Длинный Меч (специализация), Копье, Посох, Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1), Выживание (Интеллект), Плаванье (Сила), Наземная Верховая Езда (Мудрость +3)
Языки: Общий, Квалинести (немножко), Жителей Равнин
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 13
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 14

Сражение: Человек-боец 4-ого уровня Хит-Поинты: 43
Доспех: Бронзовый пластинчатый доспех/маленький щит
Класс Защиты: Спереди 3; сбоку 4; сзади 5
Положительные боевые модификаторы: +2 к броскам атаки; +3 к броскам урона (Сила);
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч	14	3/2	—	1d8/1d12+4
Копье, метательное	15	1	–/1/2/3	1d6/1d8+3
Посох	15	1	—	1d6/1d6+3
Кинжал	15	1	–/1/2/3	1d4/1d3+3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, длинный меч, кинжалы (2), копье, бронзовый пластинчатый доспех, маленький щит, дополнительная одежда, мех для воды, провизия (на 1 неделю), изюм (2 фунта)
Магические предметы: Нет
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Из-за постоянных болезней их матери, братья-близнецы Карамон и Рейстлин были выращены их сводной сестрой, Китиарой. Карамон до сих пор очень благодарен Китиаре. Он присоединился к другим героям благодаря его дружбе с Тассельхоффом. Он совершил несколько путешествий с Флинтом и Танисом, став могучим воином. Его связь с Рейстлином всегда была очень сильной, но Испытание Рейстлина сделало эту связь еще более сильной – и темной.

Семья: Карамон является братом-близнецом Рейстлина Маджере и сводным братом Китиары Ут Матар. Его родителями были Гилон Маджере и Розамун Аэлан-Ут Матар.
Личность: Хотя Карамон является очень простым и дружелюбным парнем, он все еще ведет себя несколько застенчиво с женщинами. Он открыт и доверчив и любит приключения. Из-за его доверчивости, ему часто приходится отдуваться за всех остальных, так как другие участники проделки успевают убежать. У Карамона нет своих собственных тайн, но он хорошо умеет хранить тайны других. Хотя Карамон чувствует ответственность за Рейстлина, он не понимает цинизма своего брата. Карамон так же присматривает за Тикой, которая действует довольно необдуманно и часто оказывается в сложной ситуации.

Рейстлин Маджере

Мужчина-человек, волшебник 3-его уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	10	Ловкость	16
Телосложение	10	Интеллект	17
Мудрость	14	Харизма	10
Мировозрение	Нейтральное	Класс Защиты	5
Хит-поинты	8	Движение	9
Неторопливый бег	18	Бег	27
Плаванье	5	Ходьба	6
Лазанье	3		

Внешний вид: Это болезненный человек с золотой кожей, серебряными волосами и зрачками в форе песочных часов.
Девиз: Знание – сила.
Рост: 5 футов 9 дюймов
Вес: 135 фунтов
Волосы: Коричневые/серебряные
Глаза: Ореховые/янтарные
Возраст: 16
День рожденья: 17 Кория 326
Навыки:
Оружейные: Посох
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Квалинести/Магический) (Интеллект +1), Заклинания (Интеллект –2), Древняя История (Интеллект –1), Гербализм (Интеллект –2)
Языки: Общий, Квалинести, Жителей Равнин, Соламнийский, Дворфов Холмов, Магический.
Слоты Неигровых Навыков: 5
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 14
Палочки/Посохи/Жезлы 11
Окаменение/Превращение 13
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 12
Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.
Посох дает +3 ко всем спас-броскам.

Сражение: Человек-волшебник 3-ого уровня Хит-Поинты: 8
Доспех: Посох Магиуса +3; -2 (Ловкость)
Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 7; сзади 7
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 20

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Праща	20	1	–/4/8/16	1d4/1d4
Посох Магиуса, +3	18	1	—	1d8/1d8

Снаряжение: Рюкзак, скатка, праща, маленький мешочек, травы, провизия (на 1 неделю), мех с водой, дополнительная одежда, шарики (1 дюжина), соль и перец, леденцы, увеличительное стекло
Магические предметы: Посох Магиуса +3, (*продолжительный свет* и *падение пера* раз в день)
Заклинания:
1-ый уровень (3) – *определение магии, магический снаряд, чтение магии, сон, пылающие руки, очарование человека, засов, парящий диск;*
2-ой уровень (2) – *клякса, темнота в радиусе 15 футов, определение невидимости, чтение мыслей, невидимость, паутина*;
История: (Отыгрыш начинается в 342 АС) Родившиеся в Утехе Рейстлин и его близнец Карамон были воспитаны их сводной сестрой Китиарой, так как их мать постоянно болела. Рейстлин сохраняет сильную привязанность к Китиаре. В возрасте пяти лет Рейстлин увидел иллюзиониста на местной ярмарке и повторил все заклинания, которые показывал маг. Отец Рейстлина направил его в местную школу магии, где он превзошел всех остальных учеников.

Семья: Рейстлин является братом-близнецом Карамона Маджере и сводным братом Китиары Ут Матар. Его родителями были Гилон Маджере и Розамун Аэлан-Ут Матар.
Личность: Рейстлин ценит любовь Карамона, но протестует против его чрезмерной заботы. Из-за того, что Рейстлин родился слабым и ему недоставало силы своего брата, он научился использовать свой мозг для того, чтобы компенсировать недостаток телесной мощи. Рейстлин довольно циничен и не слишком любит людей; он предпочитает одиночество. Он обладает развитым чувством справедливости и симпатизирует отверженным и угнетенным. Ему нравится отвага Тики и попытки доказать то, что она чего-то стоит, и, несмотря ни на что, он надеется понравиться ей.

Тика Вейлан

Женщина-человек, вор 3-его уровня/боец 2-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	16
Телосложение	13	Интеллект	9
Мудрость	12	Харизма	14
Мировозрение	Нейтрально-Доброе	Класс Защиты	6 (8)
Хит-поинты	12	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Эта напряженная, веснушчатая девочка выглядит абсолютно невинной, хотя она пытается выглядеть очень искушенной
Девиз: **М**не не нужна ничья защита!
Рост: 5 футов 8 дюймов
Вес: 140 фунтов
Волосы: Кудрявые рыжие
Глаза: Зеленые
Возраст: 10
День рожденья: 23 Хиддумонта 332
Навыки:
Оружейные: Короткий Меч, Кинжал
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1), Приготовление Пищи (Интеллект)
Языки: Общий, Обитателей Равнин
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 14
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 15
Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек- вор 3-ого уровня Хит-Поинты: 12
Доспех: Кожаный доспех

Класс Защиты: Спереди 6; сбоку 8; сзади 8
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки при использовании метательного оружия
THAC0 (базовый): 19

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Короткий меч	19	1	—	1d6/1d8
Кинжал, метательный	19 (17)	1 (2)	–/1/2/3	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, маленький мешочек, короткий меч, кинжалы (2), кожаный доспех, отцовское кольцо, висящее на цепочке, крюк и веревка (30 футов), дрессированная белочка (AC 8; HD 1/2; hp 2), мех для воды, воровские инструменты, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Нет
Воровские умения: Воровство 40%, Открытие Замков 38%, Обнаружение и обезвреживание ловушек 30%, Бесшумное передвижение 27%, Укрытие в тени 20%, Определение шума 15%, Лазанье по стенам 87%; Удар в спину – +4 к броску атаки, урон увеличивается в два раза.
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Тика рассказывает людям о том, что в десять лет она бежала из дома для того, чтобы жить на улицах Утехи. В действительности отец Тики учил её ремеслу взломщика, хотя и без особого успеха, так как девочка боялась высоты. К сожалению, один аристократ однажды заметил, как Тика украла его кольцо. В это дело вмешался отец Тики, Аллеран, который встретился с темным лордом и позаботился о том, чтобы кольцо досталось Тике. Аллеран больше так и не вернулся; исчез и темный лорд. Тика должна была выживать благодаря своим воровским умениям. В один из дней она попыталась ограбить Отика Сандата, который заметил это, и предложил ей работу. Она стала официанткой в Гостинице Последний Приют. Там она встретилась с путниками, которым было суждено стать Героями Копья.
Семья: Отцом Тики был Аллеран Вейлан, первостатейный мошенник и маг третьего сорта. Личность матери Тики неизвестна. Теперь единственным родственником Тики является Отик Сандат, который приютил бездомную сироту.
Личность: Тика пытается казаться суровой, но на самом деле она более уязвима, чем старается показать. Она испытывает любовь к магии, а знает несколько трюков, которые она изучила еще в детстве. Её смущает романтика, ей на нравятся хвастливые мужчины, и она предпочитает задумчивых и молчаливых странников.

Серинда Элдервуд

Женщина-эльф, боец 5-ого уровня/волшебник 6-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	9	Ловкость	13
Телосложение	10	Интеллект	16
Мудрость	15	Харизма	15
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	1
Хит-поинты	22	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Величественную осанку этой женщины сложно скрыть.
Девиз: Будь великодушным тем, кто оказался в беде
Рост: 5 футов 9 дюймов
Вес: 105 фунтов
Волосы: Светло-коричневые
Глаза: Ореховые
Возраст: 68
День рожденья: 7 Мишамонта 283
Навыки:
Оружейные: Длинный Меч, Кинжал, Короткий Лук (специализация)
Неоружейные: Чтение и Письмо (Сильванести/Квалинести) (Интеллект +1), Плаванье (Сила), Навигация (Интеллект -2), Установка Ловушек (Ловкость -1), Лечение (Мудрость -2)
Языки: Общий, Сильванести, Квалинести, Драконидский, Кендеров
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 9
Окаменение/Превращение 11
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 10
Мудрость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.
Мантия дает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам.

Сражение: Эльфийка-боец 5-ого уровня/волшебник 6-ого уровня Хит-Поинты: 22
Доспех: Юшман/мантия +3
Класс Защиты: Спереди 1; сбоку 1; сзади 1
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки с мечом и луком
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч +3	12	1	—	1d8/1d12+3
Короткий лук	14	2	1/5/10/15	1d6/1d6
Крючковатый багор	18	1	—	1d6/1d4
Кинжал +2	14	1	–/1/2/3	1d4/1d3+2

Снаряжение: Рюкзак, скатка, короткий лук, колчан с 20 стрелами, юшман, флейта, эльфийский плащ, эльфийские сапоги, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Длинный меч +3, кинжал +2, кольцо защиты, мантия +3
Заклинания:
1-ый уровень (4): *пылающие руки, очарование человека, определение магии, падение пера, засов, свет, магический снаряд, паук*
2-ой уровень (2): *самоизменение, волшебная веревка, чтение мыслей, стук, вонючее облако, паутина;*
3-ий уровень (3): *рассеивание магии, порыв ветра, молния, защита от метательных снарядов*;
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Серинда совершала морское путешествие, когда её семь была вырезана солдатами Драконьей Армии. Она вернулась только для того, чтобы обнаружить, что её сородичи стали преследуемыми беглецами. Серинда постоянно

передвигается. Она объединилась с кендером Кронном. Они стремятся вернуться на его родину, но давно уже заблудились.
Семья: Семья Серинды была убита воинами Драконьих армий.
Личность: Серинда является холодной и несколько надменной, но при этом у неё развилось злое чувство юмора, которое иногда проявляется. Она очень великодушна, и всегда готова помочь тем, кому это действительно нужно.

Кронн-Алин Чертополох

Мужчина-кендер, боец 4-ого уровня/ вор 5-его уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	16	Ловкость	15
Телосложение	16	Интеллект	10
Мудрость	8	Харизма	12
Мировозрение	Нейтральное	Класс Защиты	6
Хит-поинты	33	Движение	9
Неторопливый бег	18	Бег	27
Плаванье	5	Ходьба	6
Лазанье	3		

Внешний вид: Кронн является довольно приземистым для кендера и завязывает волосы в длинный конский хвост. Он кажется несколько скучающим.
Девиз: Главное – отвага и победа.
Рост: 3 фута 7 дюймов
Вес: 87 фунтов
Волосы: Темно-коричневые
Глаза: Синие
Возраст: 34
День рожденья: 18 Чизлмонта 317
Навыки:
Оружейные: Чапак (специализация), Рогатка, Распылитель, Дротик
Неоружейные: Чтение и Письмо (Кендерский) (Интеллект +1), Выносливость (Телосложение), Игра на Флейте (Ловкость –1)
Языки: Общий, Кендеров, Огров, Гоблинов
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 12
Палочки/Посохи/Жезлы 12
Окаменение/Превращение 11
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 13
Ловкость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Кендер-боец 4-ого уровня/вор 5-ого уровня Хит-Поинты: 33
Доспех: Клепаный кожаный доспех
Класс Защиты: Спереди 6; сбоку 7; сзади 7
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам урона (Сила)
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Чапак +2	14	3/2	–/1/2/3	1d6/1d4+4
Рогатка	18	1	–/2/4/6	1d4/1d4
Духовая трубка	18	2	–/1/2/3	1/1
Дротики	18	3	–/1/2/4	1d3/1d1+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, клепаный кожаный доспех, духовая трубка, дротики (12), иглы для духовой трубки, камни (6), 50-футовая шелковая веревка, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Чапак +2
Воровские умения: Воровство 55%, Открытие Замков 47%, Обнаружение и обезвреживание ловушек 45%, Бесшумное передвижение 50%, Укрытие в тени 46%, Определение шума 25%, Лазанье по стенам 75%; Удар в спину – +4 к броску атаки, урон увеличивается в три раза.
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Кронн покинул свой дом много лет назад, чтобы доказать своему отцу то, что он чего-то стоит. Когда началась война, он попытался вернуться домой для того, чтобы помочь своему народу, но заблудился. Он объединился с Сериндой потому, что Кронну очень понравилось её чувство юмора. (А уж ей-то как понравилось его! Прим. переводчика). Он постоянно перемещается с места на место; в данный момент на Ансалоне не слишком любят кендеров.
Семья: Отцом Кронна является Кронин, знаменитый герой кендеров.
Личность: Кронн обожает продумывать необычайно запутанные тактические ходы, но сразу же забывает о них, когда начинает битва. Он всегда готов помочь, но ему быстро становится скучно. Кронн хочет доказать своему, что и он чего-то стоит, с помощью отважных поступков.

Элистан

Мужчина-человек, жрец 7-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	13	Ловкость	12
Телосложение	12	Интеллект	14
Мудрость	17	Харизма	16
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	5
Хит-поинты	40	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Харизма этого царственного человека заставляет его казаться выше, чем на самом деле.
Девиз: Вера, долг и честь являются ключевыми в жизни.
Рост: 5 футов 9 дюймов
Вес: 160 фунтов
Волосы: Коричневые
Глаза: Карие
Возраст: 45
День рожденья: 9 Чизлмонта 306

Навыки:
Оружейные: Боевой Молот, Посох, Праща
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Искателей/Квалинести) (Интеллект +1), Религия (Мудрость), Древняя История (Интеллект -1), Столярное Дело (Сила), Местная История (Харизма), Навигация (Интеллект –2)
Языки: Общий, Искателей, Квалинести
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 7
Палочки/Посохи/Жезлы 11
Окаменение/Превращение 10
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 12
Мудрость дает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-жрец 7-ого уровня Хит-Поинты: 40
Доспех: Кольчуга
Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 5; сзади 5
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Боевой молот, метательный	16	1	–/1/2/3	1d4+1/1d4
Посох	16	1	–/1/2/3	1d6/1d6
Праща	16	1	–/4/8/16	1d4+1/1d4

Снаряжение: Рюкзак, скатка, боевой молот, кольчуга, Медальон Веры (Паладайн), мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Нет
Заклинания: 1-ый уровень (5), 2-ой уровень (5), 3-ий уровень (3), 4-ый уровень (1)
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Элистан был ученым, который стал жрецом Искателей после завершения обучения в Университете Палантаса. Он посвятил себя поискам новых богов и стал самым молодым Высоким Искателем. Когда Верминаард пришел в Гавань для того, чтобы потребовать подчинения от Искателей, Элистан отказался служить ему. Его подвергли пыткам и отправили в шахты Пакс Таркаса. Позже он встретится с Золотой Луной и прочитал Диски Мишакаль, став истинным жрецом Паладайна.
Семья: Элистан родился в семье мелкого аристократа, но он ничего не знает о текущем местонахождении или судьбе членов своей семьи.
Личность: Элистан обладает очень высокой Харизмой и служит делу добра. Хотя это мирный человек, он никогда не отступит, если ему нужно будет защитить свою веру.

Терос Железодел

Мужчина-человек, боец 3-ого уровня

Показатели Атрибутов:
17 Ловкость 12
Сила

Телосложение	13	Интеллект	12
Мудрость	16	Харизма	9
Мировозрение	Нейтрально-Доброе	Класс Защиты	2
Хит-поинты	27	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Терос является большим, грубым человеком с черной кожей и серебряной рукой.
Девиз: Жизнь без свободы является смертью.
Рост: 6 футов 4 дюйма
Вес: 240 фунтов
Волосы: Серые
Глаза: Серые
Возраст: 39
День рожденья: 6 Реорксмонта 303
Навыки:
Оружейные: Молот (специализация), Дубинка, Копье, Кинжал
Неоружейные: Кузнечное Дело (Сила), Оружейное Дело (Интеллект -3)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести
Слоты Неигровых Навыков: 3
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 14
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 16
Мудрость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-боец 3-ого уровня Хит-Поинты: 27
Доспех: Кольчуга/щит +2
Класс Защиты: Спереди 2; сбоку 5; сзади 5
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки и урона (Сила
THAC0 (базовый): 18

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Боевой молот	16	3/2	–/1/2/3	1d4+1/1d4+3
Копье	17	1	–/1/2/3	1d6/1d8+1
Дубинка	17	1	—	1d6/1d8+1
Кинжал	17	1	—	1d4/1d3+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, боевой молот, копье, дубинка, кинжал, кольчуга, инструменты кузнеца, 50-футовая веревка, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Щит +2, Серебряная Рука Эргота
Заклинания: Нет

История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Когда Теросу было 18, его родители отравились испортившимися устрицами. Живущие поблизости эльфы пытались помочь Железоделам, но их лекарство вызвало негативную реакцию, и убило их. Юный Терос бежал, испугавшись того, что эльфы отравили его родителей. Позже, когда он узнал истинную причину их гибели, Терос предложил эльфам свою помощь в качестве примирения.
Семья: Терос является единственным ребенком Фаррина и Шиэлы Железоделов.
Личность: Боязнь утраты заставляет Тероса держаться на расстоянии от других людей; многие считают его из-за этого холодным и бездушным. Тем не менее, этот спокойный, задумчивый человек целиком и полностью верен своим друзьям. Он испытывает симпатию к угнетенным и обездоленным, и страстно ненавидит драконидов.

Урса Ил Кант

Мужчина-человек, боец 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	15	Ловкость	17
Телосложение	15	Интеллект	17
Мудрость	9	Харизма	16
Мировозрение	Нейтральное	Класс Защиты	5
Хит-поинты	42	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Мускулистый мужчина
Девиз: У золота нет владыки.
Рост: 5 футов 11 дюймов
Вес: 157 фунтов
Волосы: Темно-светлые
Глаза: Черные
Возраст: 25
День рожденья: 9 Раннмонта 299
Навыки:
Оружейные: Длинный Меч, Кинжал, Метательный Кинжал, Праща
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1), Пение (Харизма), Игра (Харизма), Танец (Ловкость), Маскировка (Харизма –1), Наземная Верховая Езда (Мудрость +3)
Языки: Общий, Жителей Равнин, Соламнийский, Кендеров
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 12
Окаменение/Превращение 11
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 13
Ловкость дает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек-боец 5-ого уровня Хит-Поинты: 43
Доспех: Кожаный доспех; -3 (Ловкость)

Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 8; сзади 8
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч	16	1	—	1d8/1d12
Кинжал	16	1	—	1d4/1d3
Кинжал, метательный	14	2	1/2/3	1d4/1d3
Праща	14	1	5/10/20	1d6+1/1d6+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, длинный меч, кожаный доспех, метательные кинжалы (4), кинжал, праща, снаряды для пращи (20), мех с водой, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Нет
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Урса является истинным наемником. Он сражается за деньги. Он предает за деньги. Некоторое время Урса сражался за генерала Грегора Ут Матара. В конце концов, он предал своего генерала. К счастью кровь всегда можно смыть с рук с помощью мыла. Урса всегда уверен, что следующее дело принесет ему еще больше денег. Он слышал о том, что Китиара, дочь Ут Матара, ищет его. Это ничуть не беспокоит Урсу. Что может сделать смешная маленькая девочка против могучего Урсы?
Семья: Неизвестно.
Личность: Урса аморален. Его нельзя назвать воистину злым. Он не хочет никого убивать, а стремится только получать деньги. Тем не менее, если кто-то из оказавшихся на его пути будет ранен, Урса не будет чересчур об этом беспокоиться. Урса является очаровательным плутом, который беспокоится только о себе.

Вампир Крил

Мужчина-вампир, волшебник 9-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	18 (00)	Ловкость	18
Телосложение	17	Интеллект	17
Мудрость	15	Харизма	17
Мировозрение	Хаотично-Злое	Класс Защиты	1
Хит-поинты	52	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Полет	18 (C)	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Высокая, красивая фигура.
Девиз: Я избрал своей пищей кровь.
Рост: 6 футов
Вес: 185 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Черные

Возраст: 80
День рожденья: 1 Сирримонта 244
Навыки:
Оружейные: Если Крил вовлечен в физическое сражение, то он наносит удары своими руками.
Неоружейные: Игра на Музыкальном Инструменте (флейта) (Ловкость -1), Чтение и Письмо (Общий/Соламнийский/язык Квалинести/Язык Сильванести) (Интеллект +1)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести, Сильванести.
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 9
Окаменение/Превращение 11
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 10
Мудрость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.
Ловкость дает положительный модификатор +4 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Монстр с 9 Хит Дайсами Хит-Поинты: 52
Доспех: Нет
Класс Защиты: Спереди 1; сбоку 1; сзади 1
Положительные боевые модификаторы: +3 к броскам атаки, +6 к броскам урона (Сила)
THAC0 (базовый): 13

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Руки	13	1	—	1d6+6/1d6+6

Снаряжение: Крил возит с собой только свои прекрасные костюмы; это все, что ему нужно; его магические книги слишком велики, чтобы описывать их; считайте, что у него есть доступ ко всем заклинаниям, в которых он нуждается в каждой из возникающих ситуаций.
Магические предметы: Нет
Заклинания: 1-ый уровень (4), 2-ой уровень (3), 3-ий уровень (3), 4-ый уровень (2), 5-ый уровень (1).
История: (Отыгрыш начинается в 324 AC) Некогда вампир Крил полюбил смертную женщина, которая не желала ответить ему взаимностью. Он превратил её в вампира, думая, что таким образом его любовь сможет жить вечно. Но женщина разрушила все его планы, отдавшись в руки охотников за вампирами.
Семья: Семья и история Крила неизвестны. Тем не менее, всего его родственники должны были уже давно умереть.
Личность: После утраты своей возлюбленной, Крил превратился в яростного и скорбящего зверя. Он ненавидит всех людей за то, что они обладают жизнью, которой он лишен, и, особенно, молодых и красивых женщин, которые напоминают его любимую.

Торговец Глофелл

Мужчина-человек, вор 7-ого уровня

Показатели Атрибутов:

	12	Ловкость	17
Сила			
Телосложение	15	Интеллект	16
Мудрость	14	Харизма	17
Мировозрение	Хаотично-Злое	Класс Защиты	1
Хит-поинты	39	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: У этого приятного на вид торговца открытое и невинное лицо.
Девиз: Глупцу и его деньгам повезло, что они вообще собрались в одном месте.
Рост: 5 футов 9 дюймов
Вес: 147 фунтов
Волосы: Светлые
Глаза: Синие
Возраст: 42
День рожденья: 28 Чизлмонта 282
Навыки:
Оружейные: Кинжал, Короткий Меч, Дубинка
Неоружейные: Игра (Харизма), Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1), Оценка (Интеллект)
Языки: Общий, Гномов, Дворфов, Соламнийский, Жителей Равнин
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 12
Палочки/Посохи/Жезлы 12
Окаменение/Превращение 11
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 13
Ловкость дает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек-вор 7-ого уровня Хит-Поинты: 39
Доспех: Браслеты Класса Защиты 4; -3 Ловкость
Класс Защиты: Спереди 1; сбоку 4; сзади 4
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 17

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Дубинка	17	1	—	1d6/1d6
Короткий меч	17	1	—	1d6/1d8
Кинжал	17	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, кинжал, короткий меч, дубинка, мех для вина, провизия (на 2 дня), бесполезные безделушки, поддельные драгоценности, фальшивые магические предметы
Магические предметы: Браслеты Класса Защиты 4
Воровские умения: Воровство 65%, Открытие Замков 62%, Обнаружение и обезвреживание ловушек 37%, Бесшумное передвижение 72%, Укрытие в тени 52%, Определение шума 47%,

Лазанье по стенам 75%, Чтение на незнакомых языках 15%; Удар в спину – +4 к броску атаки, урон увеличивается в три раза.
История: (Отыгрыш начинается в 324 AC) Глофелл является истинным мошенником. Он может продавать ледяные глыбы в морозных пустошах. Никто не знает, откуда пришел, или куда идет Глофелл. Кажется, будто он был здесь всегда, и, возможно, так оно и есть.
Семья: У Глофелла есть родственники по всему миру. Дядюшки, тетушки, кузины и кузены Глофелла принимают участие в его аферах во всех уголках Ансалона.
Личность: Глофелл является разговорчивым и очарователем, но под этой маской скрывается что-то темное. Как бы он не был очарователен, но каждый, кто переходит ему дорогу, рискует получить нож в спину. Многих из тех, кто отказался смеяться над его беззаботными шутками, находили затем мертвыми в одной из аллей.

Искатель Хедерик

Мужчина-человек, жрец 7-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	12
Телосложение	15	Интеллект	17
Мудрость	15	Харизма	16
Мировозрение	Законно-Нейтральное	Класс Защиты	5
Хит-поинты	41	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Искатель Хедерик испускает ауру властности, которая заставляет людей следовать за ним.
Девиз: Порядок является величайшим благом.
Рост: 5 футов 6 дюймов
Вес: 145 фунтов
Волосы: Серые
Глаза: Синие
Возраст: 44
День рожденья: 27 Аргона 280
Навыки:
Оружейные: Цеп пехотинца, булава пехотинца
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Соламнийский) (Интеллект +1)
Языки: Общий, Соламнийский, Жителей Равнин, Квалинести
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 9
Палочки/Посохи/Жезлы 13
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 14
Мудрость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.

Сражение: Человек-жрец 5-ого уровня Хит-Поинты: 41
Доспех: Кольчуга
Класс Защиты: Спереди 5; сбоку 5; сзади 5
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 18

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Булава	18	1	—	1d6+1/1d6+1
Цеп пехотинца	18	1	—	1d6+1/2d4

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, цеп пехотинца, кольчуга, мех с водой, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Нет
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 324 AC) Искатель Хедерик возвысился в церковной иерархии благодаря упорному труду и определенной безжалостности. Он и другие Искатели возглавляют теократию в Землях Искателей. Хедерик вызывает особенно раздражение у жителей Утехи, которая находится под его властью. Коллеги так же находят его агрессивным; с него станется вынести на всеобщее обсуждение самый незначительный проступок своего товарища. В конце концов, если они собираются править миром, они не должны быть такими открытыми и нерасторопными
Семья: Нет
Личность: Искатель Хедерик действительно верит в то, что если каждый будет подчиняться церкви (т.е. Искателю Хедерику), то весь окружающий мир станет гораздо лучше.

Болтунья

Женщина-овражный дворф, вор 2-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	15	Ловкость	17
Телосложение	15	Интеллект	6
Мудрость	7	Харизма	10
Мировозрение	Хаотично-Нейтральное	Класс Защиты	7
Хит-поинты	7	Движение	6
Неторопливый бег	12	Бег	18
Плаванье	3	Ходьба	4
Лазанье	2		

Внешний вид: Болтунья является типичной овражной дворфийкой, тощей и очень непривлекательной. Она проводит большую часть своей жизни в попытках остаться незамеченной, что ей довольно неплохо удается.
Девиз: Когда дела начинают идти плохо, почаще извиняйся.
Рост: 3 фута 10 дюймов
Вес: 85 фунтов
Волосы: Черные

Глаза: Ореховые
Возраст: 15
День рожденья: 7 Аргона 327
Навыки:
Оружейные: Нет
Неоружейные: Нет
Языки: Общий, Овражных Дворфов
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 14
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 16
Заклинания/Магия 15
Ловкость дает положительный модификатор +3 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Овражный дворф-вор 2-ого уровня Хит-Поинты: 7
Доспех: 3 (Ловкость)
Класс Защиты: Спереди 7; сбоку 10; сзади 10
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 20

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Нож	20	1	—	1d3/1d2

Снаряжение: Поясной мешочек, нож, что-то непонятное (как и все остальное), красивые камушки (3), куриная кость, мертвая крыса
Магические предметы: Нет
Воровские умения: Воровство 25%, Открытие Замков 40%, Обнаружение и обезвреживание ловушек 25%, Бесшумное передвижение 50%, Укрытие в тени 45%, Определение шума 15%, Лазанье по стенам 50%; Удар в спину – +4 к броску атаки, урон увеличивается в два раза.
История: (Отыгрыш начинается в 342 AC) Болтунья заблудилась и долго скиталась в поисках дороги, когда она нашла какие-то руины. Красивая леди сказала, что это место называется Утеха. Она дала ей работу уборщика; Болтунье не только платили, но и она могла оставлять себе все те милые штучки, которая она находила. Некоторые люди смеются над ней и обзывают её всякими словами, но она не понимает этого, и потому не обижается на них.
Семья: Где-то
Личность: Болтунья является абсолютно безвредным существом, которое способно выжить практически при любых условиях. Она любит свою работу, и действительно не осознает, что люди издеваются над ней.

Вандерджек

Мужчина-человек, боец 10-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	17	Ловкость	13
Телосложение	18	Интеллект	13

Мудрость	9	Харизма	10
Мировозрение	Нейтральное	Класс Защиты	1
Хит-поинты	80	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Вандерджек является высоким, худощавым человеком, на лице которого всегда играет усмешка. Его улыбка с гордость говорит: “Я только что отобрал у той старой карги последний медяк.”
Девиз: Золотое правило: Вандерджек получает все золото..
Рост: 6 футов
Вес: 165 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Зеленые
Возраст: 32
День рожденья: 17 Х’рармонта 305
Навыки:
Оружейные: Длинный Лук, Длинный Меч, Кинжал, Праща
Неоружейные: Игра (Харизма), Чтение и Письмо (Общий) (Интеллект +1)
Языки: Общий, Сильванести, Соламнийский
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 8
Палочки/Посохи/Жезлы 10
Окаменение/Превращение 9
Разящее Дыхание 9
Заклинания/Магия 11

Сражение: Человек-боец 10-ого уровня Хит-Поинты: 80
Доспех: Пластинчатый доспех +2
Класс Защиты: Спереди 0; сбоку 0; сзади 0
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +1 к броскам урона (Сила)
THAC0 (базовый): 11

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Кинжал +1	9	3/2	—	1d4+2/1d3+2
Длинный меч +2	8	3/2	—	1d8+3/1d12+3
Длинный лук	11	2	7/14/21	1d6/1d6
Праща	10	1	5/10/20	1d4+1/1d6+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, праща, камня для пращи (20), колода карт, мех для воды, кости (настоящие), кости (поддельные), провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Жизнеруб – длинный меч +2 (Похититель Девяти Жизней), кинжал +1, кольцо падения пера, пластинчатый доспех +2
Заклинания: Нет

История: (Отыгрыш начинается в 337 AC) Вандерджек в прошлом сражался как на стороне Соламнийских армий, так и на стороне Владык Драконов. В данный момент он ищет сокровища Великого Дракона, тогда как оставшаяся часть мира схлестнулась в очередной войне.
Семья: Вандерджек ничего не открывает в отношении своей семьи, за исключением того, что, по его словам, он купил Жизнеруб у своей матери, когда та лежала на смертном одре.
Личность: Вандерджека нельзя назвать ни добрым, ни злым. Он просто жадный. Его можно отнести к тому типу людей, которые уверены в том, что каждый поймет их, если они будут говорить достаточно громко и медленно, и положат в руку собеседнику немного грязных денег.

Вороний Глаз

Мужчина-человек, боец 2-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	14	Ловкость	14
Телосложение	12	Интеллект	12
Мудрость	9	Харизма	12
Мировозрение	Хаотично-Добрый	Класс Защиты	8
Хит-поинты	16	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	45		

Внешний вид: Вороний Глаз обладает классическими чертами жителя Равнин: бронзовая кожа, длинные черные волосы и бдительный взгляд.
Девиз: Земля и небо являются едиными.
Рост: 5 футов 10 дюймов
Вес: 165 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Синие
Возраст: 25
День рожденья: 14 Брана 325
Навыки:
Оружейные: Длинный Лук, Длинный Меч, Кинжал
Неоружейные: Бег (Телосложение –6), Приручение Животных (Мудрость –1), Обработка Кожи (Интеллект)
Языки: Общий, Жителей Равнин
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 14
Палочки/Посохи/Жезлы 15
Окаменение/Превращение 16
Разящее Дыхание 17
Заклинания/Магия 17

Сражение: Человек-боец 2-ого уровня Хит-Поинты: 16
Доспех: Кожа
Класс Защиты: Спереди 8; сбоку 8; сзади 8

Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 19

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный лук	19	2	7/14/21	1d6/1d6
Длинный меч	19	1	—	1d8/1d12
Кинжал	19	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, длинный меч, длинный лук, колчан и стрелы (20), кинжал, кожаный доспех, 50-футовая веревка, мех для воды, провизия (на 2 дня)
Магические предметы: Нет
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Пока Вороний Глаз бродил вдали от лагеря своего племени, армия драконидов обрушилась на лагерь и перебила всех его сородичей. Когда Вороний Глаз вернулся туда, то обнаружил только дымящиеся руины. Все поселение было вырезано. Выжил только один. Он решил посвятить свою жизнь уничтожению зверей, ответственных за эту резню. Эта миссия увела его далеко от равнин Абанасинии.
Семья: Отец Вороньего Глаза был гордым воином, а его мать родила, вырастила и обучила четырех детей. Выжил только Вороний Глаз.
Личность: Вороний Глаз является спокойным человеком, который редко демонстрирует свои эмоции. Его ненависть к драконидам только усиливается только тем позорным фактом, что он пережил свой народ.

Агат

Мужчина-гном, боец 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	15	Ловкость	10
Телосложение	17	Интеллект	17
Мудрость	6	Харизма	14
Мировоззрение	Хаотично-Добрый	Класс Защиты	3
Хит-поинты	39	Движение	6
Неторопливый бег	12	Бег	18
Плаванье	3	Ходьба	4
Лазанье	2		

Внешний вид: У Агата капризные глаза, обаятельная улыбка и не слишком внушительная фигура.
Девиз: Я могу починить, если вы хотите.
Рост: 3 фута 1 дюйм
Вес: 41 фунтов
Волосы: Коричневые
Глаза: Карие
Возраст: 40

День рожденья: 3 Кория 310
Навыки:
Оружейные: Гизарма, Бердыш, Трезубец
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Гномов) (Интеллект +1), Инженерное Дело (Интеллект –3), Работа по Металлу (Интеллект –2), Огранка Камней (Ловкость –2)
Языки: Общий, Кендеров, Гномов
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 13
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 13
Заклинания/Магия 14

Сражение: Гном-боец 5-ого уровня Хит-Поинты: 39
Доспех: Кольчуга/кольцо защиты +2
Класс Защиты: Спереди 3; сбоку 3; сзади 3
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Гизарма	16	1	—	2d4/1d8
Бердыш	16	1	—	2d4/3d4
Трезубец	16	1	—	1d6+1/3d4

Снаряжение: Рюкзак, скатка, бердыш (отвечающий размерам гнома), трезубец (отвечающий размерам гнома), гизарма (отвечающая размерам гнома), кольчуга, чертежи, мех для воды, провизия (на 4 недели), инструменты, 50 футов веревки
Магические предметы: Кольцо защиты +2, сумка хранения
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 350 AC) Хотя Агат предпочитает механику сражениям, он занимается последним делом с гораздо большим мастерством. Нынешняя война обеспечивает ему множеством возможностей заниматься и тем, и другим. Он не причисляет себя ни к одной, ни к другой стороне, и не стремится ввязываться в сражении. Тем не менее, когда отряд разведчиков с любой из сторон атакует его, он сразу же обнажает оружие. Очень часто сражения вспыхивают из-за него. В данный момент его преследуют представители различных группировок, разъяренные тем, что он взялся чинить седло Владыки Драконов. Агат не понимает их раздражения. В конце концов, седло было слишком тугим.
Семья: Агат давно уже утратил след своей семьи, но всякий раз, когда он встречается с кланом гномов, он находит там отдаленных родичей.
Личность: Агат, подобно любому другому гному Ансалона, является экспертом в любой области. Просто спросите его о чем-то. Кроме того, он может починить буквально все. Конечно же, плоды его трудов потом могут не действовать, но это уже совсем другая история.

Аллеран Вейлан

Мужчина-человек, волшебник 3-его уровня/вор 5-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	12	Ловкость	18
Телосложение	15	Интеллект	17
Мудрость	15	Харизма	16
Мировозрение	Нейтральное	Класс	6
		Защиты	
Хит-поинты	13	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: У этого выносливого человека кудрявые волосы, мерцающие глаза и веселая улыбка
Девиз: Свобода лежит на открытой дороге.
Рост: 5 футов 7 дюймов
Вес: 135 фунтов
Волосы: Темно-рыжие
Глаза: Зеленые
Возраст: 25
День рожденья: 16 Чизлмонта 312
Навыки:
Оружейные: Праща, Кинжал, Короткий Меч
Неоружейные: Игра (Харизма), Легкость Рук (Ловкость -1), Жонглирование (Ловкость -1), Использование Веревки (Ловкость), Убеждение (Харизма)
Слоты Неигровых Навыков: 3
Языки: Общий, Соламнийский, Жителей Равнин, Кендеров.
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 13
Палочки/Посохи/Жезлы 11
Окаменение/Превращение 12
Разящее Дыхание 15
Заклинания/Магия 12
Мудрость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Мудрости.
Ловкость дает положительный модификатор +4 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек-вор 2-ого уровня Хит-Поинты: 19
Доспех: Нет
Класс Защиты: Спереди 6; сбоку 10; сзади 10
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 20

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Праща	18	1	5/10/20	1d4+1/1d6+1
Короткий меч	20	1	—	1d6/1d8
Кинжал	20	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, праща, камни (20), магические книги (1-ый и 2-ой уровни), мех для воды, провизия (на 2 дня)
Магические предметы: Нет
Заклинания: Специалист по иллюзиям;
1-ый уровень (3): *фокус, фальшивый звук, фантасмагория*
2-ой уровень (2): *клякса, золото дураков*
История: (Отыгрыш начинается в 337 AC) Вейлан начал зарабатывать себе на жизнь на карнавалах и ярмарках благодаря ловкости собственных рук. После этого он встретился со странствующим заклинателем, который в обмен на защиту во время путешествия научил его нескольким незначительным магическим умениями. Теперь Вейлан и его маленькая дочь (мать которой умерла во время родов) путешествуют по Ансалону, показывая всевозможные представления и трюки.
Семья: Единственным членом его семьи является Тика.
Личность: Вейлан является очаровательным плутом. Он всегда прощается со своими знакомыми с улыбкой, и чуточку потяжелевшим кошельком. Он никогда не берет больше, чем могут предложить его жертвы, и они обычно весьма благодарны ему за представление.

Грегор Ут Матар

Мужчина-человек, воин 9-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	18(42)	Ловкость	16
Телосложение	15	Интеллект	15
Мудрость	13	Харизма	16
Мировозрение	Законно-Нейтральное	Класс Защиты	0
Хит-поинты	76	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Этот высокий, мускулистый человек обладает короткими кудрявыми волосами, быстрой улыбкой и длинной бородой.
Девиз: Будь верен каждому заключенному контракту.
Рост: 6 футов
Вес: 187 фунтов
Волосы: Черные
Глаза: Карие
Возраст: 38
День рожденья: 4 Мишамонта 299
Навыки:
Оружейные: Длинный меч (специализация), Длинный Лук, Кинжал, Метательный Кинжал
Неоружейные: Наземная Верховая Езда (Мудрость +3), Приручение Животных (Мудрость –1)
Языки: Общий, Соламнийский, Сильванести, Минотавров, Жителей Равнин.
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 8
Палочки/Посохи/Жезлы 10
Окаменение/Превращение 9
Разящее Дыхание 9
Заклинания/Магия 11
Ловкость дает положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек-воин 9-ого уровня Хит-Поинты: 76
Доспех: Пластинчатый доспех/щит
Класс Защиты: Спереди 0; сбоку 3; сзади 3
Положительные боевые модификаторы: +1/+3 (Сила) , +1/+2 с длинным мечом
THAC0 (базовый): 12

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Длинный меч	10	2	—	1d8/1d12+5
Кинжал	11	1	—	1d4/1d3+3

	10	2		1d4/1d3+3
Кинжал, метательный			1/2/3	
	11	2		1d6/1d6
Длинный лук			7/14/21	

Снаряжение: Рюкзак, скатка, длинный меч, кинжалы (2), длинный лук, колчан и стрелы (20), пластинчатый доспех, щит, карты местности, ножи для резьбы по дереву, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Нет
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 337 AC) Грегор ведет жизнь странника. Будучи наемником и в жизни, и в сердце, он лишен настоящего дома. Однажды, оказавшись в Утехе, он влюбился в Розамун Аэлан. Они поженились и у них родилась дочь, Китиара. Хотя Грегор постоянно странствовал, всякий раз, когда он оказывался возле Утехи, он навещал свою взрослеющую дочь и учил её пути воина. В один из дней он покинул свою семью для того, чтобы принять участие в одной из северных кампаний. Он так никогда и не вернулся. Китиара и по сей день ищет его.
Семья: Грегор является отцом Китиары и мужем Розамун Аэлан, жительницы Утехи.
Личность: За пределами полей сражений, Грегор является мужчиной с мягким голосом, который любит долгие, безмолвные вечера у камина с чашей эля. С мужчинами он весел; с женщинами – очарователен; на поле битвы он безжалостен и страшен. Никто не любит его так, как его дочь, Китиара.

Дядюшка Пружина

Мужчина-кендер, карманник 9-ого уровня

Показатели Атрибутов:

	12	Ловкость	18
Сила			
Телосложение	15	Интеллект	16
Мудрость	8	Харизма	17
Мировозрение	Нейтральное	Класс Защиты	2
Хит-поинты	47	Движение	9
Неторопливый бег	18	Бег	27
Плаванье	5	Ходьба	6
Лазанье	3		

Внешний вид: У этого пожилого кендера светлый взгляд и длинный, рыжий хохолок. Он всегда появляется там, где его меньше всего ждут.
Девиз: Дешевые замки привлекают грабителей.
Рост: 3 фута 6 дюймов
Вес: 62 фунтов
Волосы: Рыжие
Глаза: Синие
Возраст: 75
День рожденья: 17 Х’рармонта 275
Навыки:
Оружейные: Хупак, Кинжал

Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Язык Гномов/Язык Кендеров) (Интеллект +1), Игра (Харизма), Воздушная Верховая Езда (Мудрость –2)
Языки: Общий, Кендеров, Квалинести, Соламнийский, Гномов, Жителей Равнин
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 11
Палочки/Посохи/Жезлы 10
Окаменение/Превращение 10
Разящее Дыхание 14
Заклинания/Магия 11

Ловкость дает положительный модификатор +4 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Кендер-карманник 9-ого уровня Хит-Поинты: 47
Доспех: Кожаный доспех/Кольцо защиты +2
Класс Защиты: Спереди 2; сбоку 6; сзади 6
Положительные боевые модификаторы: Нет
THAC0 (базовый): 16

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Хупак	16	1	—	1d6/1d4
Праща	14	1	5/10/20	1d4+1/1d6+1
Кинжал	16	1	—	1d4/1d3

Снаряжение: Рюкзак, скатка, хупак, кожаный доспех, праща, камни (20), кинжал, кожаный футляр для карт , поясной мешочек, мех для воды, перо, провизия (на 2 дня)
Магические предметы: Кольцо защиты +2
Воровские умения: Воровство 95%, Открытие Замков 95%, Обнаружение и обезвреживание ловушек 30%, Бесшумное передвижение 65%, Укрытие в тени 65%, Определение шума 60%, Лазанье по стенам 60%, Чтение на незнакомых языках 15%; Удар в спину – +4 к броску атаки, урон увеличивается в четыре раза.
История: (Отыгрыш начинается в 337 AC) Пружина всегда был самым, что ни на есть кендерским кендером. Если что-то нужно было найти, то он обязательно находил это; если происходило что-то веселое, то он всегда оказывался в центре внимания. Он делал вещи, которые любой другой кендер посчитал бы глупыми. Хотя некоторые говорят, что Пружина изрядно приукрашает все свои деяния, его близким друзьям известно, что он обычно упрощает свои рассказы для молодых и наиболее чувствительных слушателей.
Семья: Пружина является дядюшкой Тассельхоффа Непоседы
Личность: Пружина является очаровательным и абсолютно не отягощенным предрассудками относительно личной собственности кендером. Если бы он не был настолько невинным в своих проделках, то его бы вешали по три раза в день

Светлый Меч

Мужчина-человек, боец 14-ого уровня

Показатели Атрибутов:

Сила	17	Ловкость	15
Телосложение	17	Интеллект	12
Мудрость	14	Харизма	15
Мировозрение	Законно-Доброе	Класс Защиты	1
Хит-поинты	106	Движение	12
Неторопливый бег	24	Бег	36
Плаванье	6	Ходьба	8
Лазанье	4		

Внешний вид: Этот внушительный мужчина является высоким и сильным. Он внушает окружающим чувство безопасности и уверенности в себе.

Девиз: Моя честь есть моя жизнь.
Рост: 6 футов 3 дюйма
Вес: 265 фунтов
Волосы: Коричневые
Глаза: Ореховые
Возраст: 33
День рожденья: 8 Мишамонта 304
Навыки:
Оружейные: Двуручный Меч (специализация), Длинный Меч, Булава Всадника
Неоружейные: Чтение и Письмо (Общий/Соламнийский) (Интеллект +1), Геральдика (Интеллект), Этикет (Харизма)
Языки: Общий, Соламнийский, Квалинести
Спас-броски:
Паралич/Яд/Смерть 5
Палочки/Посохи/Жезлы 7
Окаменение/Превращение 6
Разящее Дыхание 5
Заклинания/Магия 8
Ловкость дает положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам, основанным на Ловкости.

Сражение: Человек-боец 14-ого уровня Хит-Поинты: 106
Доспех: Пластинчатый доспех +1, -1 к Классу Защиты (Ловкость)
Класс Защиты: Спереди 1; сбоку 2; сзади 2
Положительные боевые модификаторы: +1 к броскам атаки; +1 к броскам урона (Сила); +1 к броскам атаки; +2 к броскам урона с двуручным мечом +3
THAC0 (базовый): 7

Оружие/Навык	THAC0	Кол-во атак	Дальность	Урон (S-M/L)
Двуручный меч +3	2	5/2	—	1d10/3d6+6
Длинный меч	6	2	—	1d8/1d12+1
Булава	2	2	—	1d4/1d4+1

Снаряжение: Рюкзак, скатка, поясной мешочек, булава, длинный меч, мех для воды, провизия (на 1 неделю)
Магические предметы: Пластинчатый доспех +1, двуручный меч +3
Заклинания: Нет
История: (Отыгрыш начинается в 337 AC) Светлый Меч, отец Стурма, был Высоким Судьей Розы ордена Соламнийских Рыцарей. Когда жители его страны объявили рыцарей врагами королевства и преступниками, которых нужно уничтожить, Светлый Меч понял, что рыцари не смогут противостоять массам. Он отправил свою жену и саны, Стурма, на юг, а сам остался защищать свой дом. Больше его семья не слышала о нем.
Семья: Светлый Меч является отцом Стурма Светлого Меча.
Личность: Честь Светлого Меча действительно является его жизнью. Он не решился отказаться от своего долга, но и не захотел, чтобы его семья погибла вместе с ним. Если он все еще жив, то это объясняется только его честью, которая вела его на протяжении всей жизни.

Таблицы

Неоружейное снаряжение

Предмет	Стоимость	Вес (фунты)
Рюкзак (6 футов кубичных)	2 stl	2
Бочонок (2 галлона)	2 stl	10
Бочка, большая (50 галлонов)	25 stl	50
Бочка, средняя (10 галлонов)	2 stl	40
Корзина, средняя (4 фута кубичных)	5 sp	1
Корзина, маленькая (1 фут кубичный)	6 cp	0.1
Одеяло	1 stl	3
Блок и веревка	5 stl	5
Колчан	1 stl	1
Ведро (2 галлона)	10 sp	3
Свеча	1 cp	0.1
Парусина (1 ярд квадратный)	8 sp	1
Цепь, тяжелая (за фут)	4 stl	3
Цепь, легкая (за фут)	3 stl	1
Мел (палочка)	1 cp	–
Сундук, средний (12 футов кубичных)	2 stl	25
Сундук, маленький (2 фута кубичных)	1 stl	10
Ткань, хорошая (1 квадратный ярд)	5 stl	1
Ткань, простая (1 квадратный ярд)	14 sp	1
Ткань, роскошная (1 квадратный ярд)	10 stl	1
Крюк	4 stl	2
Железный крючок	1 sp	–
Рыболовная сеть (10 футов)	4 stl	5
Кремень и кресало	10 sp	0.1
Стеклянная бутылка	10 stl	0.1
Кошки (альпинистские)	16 sp	4
Священный символ	25 stl	0.1
Песочные часы	25 stl	1
Железный котелок	10 sp	2
Лестница веревочная (10 футов)	5 cp	20
Фонарь (бычий глаз)	12 stl	3
Фонарь (с крышкой)	7 stl	2
Замок, сложный	100 stl	1
Замок, простой	20 stl	1
Увеличительное стекло	100 stl	0.1
Колотушка	7 cp	2
Зеркало, металлическое	10 stl	0.1
Масло, фонарное (фляга)	12 cp	1
Масло, греческий огонь	6 cp	1
Бумага (за лист)	2 stl	–
Папирус (за лист)	16 sp	–
Пергамент (за лист)	1 stl	–
Духи (за фиал)	5 stl	0.1
Бурдюк	6 cp	0.5
Мешок, средний (5 фунта кубичных)	1 stl	1
Мешок, маленький (1 фут кубичный)	14 sp	0.5

Ломик	5 sp	4
Кукла	2 sp	0.2
Перо	5 cp	–
Колчан	16 sp	1
Веревка, конопляная (50 футов)	1 stl	20
Веревка, шелковая (50 футов)	10 stl	8
Мешок, средний (4 фута кубичных)	4 sp	0.5
Мешок, маленький (0,75 фута кубичных)	1 sp	0.1
Весы	2 stl	0.5
Футляр для свитков	16 sp	0.5
Печать/кольцо с печаткой	5 stl	0.1
Воск печатный (1 брусок)	1 stl	0.1
Швейная игла	10 sp	–
Мыло (1 фунт)	10 sp	1
Подзорная труба	200 pp	1
Колышек	1 cp	0.1
Палатка, малая (2 человека)	5 stl	20
Палатка, средняя (4 человека)	25 stl	50
Шатер (6 человек)	100 stl	10
Воровские инструменты	30 stl	1
Инструмент (например, молоток)	5 sp	1
Факел	2 cp	1
Фиал (4 унции)	4 sp	0.1
Точильный камень	2 cp	1
Мех для воды/вина	16 sp	1
Чернила (4 унции)	1 stl	1

Животные

Животное	**Стоимость**
Хряк [1]	15 stl
Бык	30 stl
Теленок	8 stl
Кот [1]	2 sp
Цыпленок	5 cp
Корова	15 stl
Собака, обычная [1]	10 stl
Собака, сторожевая [1]	25 stl
Собака, охотничья [2]	40 stl
Собака, боевая [2]	40 stl
Осел/мул	12 stl
Утка	6 cp
Коза	5 stl
Гусь	1 sp
Ястреб	250 stl
Лошадь, ломовая	350 stl
Лошадь, тяжелая боевая [2]	700 stl
Лошадь, легкая боевая [2]	250 stl
Лошадь, боевая	400 stl
Лошадь, карликовая	250 stl
Лошадь, пони	110 stl

Лошадь, ездовая [1]	275 stl
Лама	75 stl
Вол	23 stl
Куропатка	1 sp
Свинья	6 stl
Голубь	2 cp
Голубь, почтовый [2]	100 stl
Овца	4 stl
Певчая птица	1 stl
’Вари	30 stl

Полуинтеллектуальных ([1]) или дрессируемых ([2]) животных можно научить выполнять одну команду на каждый 2 хит-поинта за 50 stl на каждую команду.

Средства передвижения

Предмет (пассажиры)	Стоимость	Вес
Доспехи для лошадей		
Кольчуга	450 stl	70
Пластинчатый доспех	400 pp	85
Неполный панцирь	450 stl	45
Неполный набивной доспех	100 stl	25
Неполный чешуйчатый доспех	550 stl	50
Кожаный или набивной доспех	150 stl	60
Чешуйчатый доспех	200 pp	75
Уздечка и удила	2 stl	3
Каноэ, маленькое (2)	30 stl	200
Каноэ, боевое (4)	75 stl	300
Каравелла [1] (40)	2000 pp	180 ’’
Экипаж (4)	250 stl	300
Портшез (3)	75 stl	100
Упряжь	2 stl	10
Колесница, малая (2)	360 stl	200
Колесница, боевая (3)	630 stl	300
Карета (7)	1400 pp	500
Каботажное судно (30)	1000 pp	100 ’’
Карах (8)	500 stl	4
Галеон [1] (200)	5000 pp	100 ’’
Лодка (2)	15 stl	100
Галера [1] (160)	6000 pp	150 ’’
Недоуздок	1 sp	0.1
Подковы, 4	1 stl	10
Ладья	10 stl	15
Малая ладья	2 stl	5
Плот (6)	100 stl	1000 ’’
Шлюпка (4)	25 stl	250
Седло, простое	5 stl	15
Седло, верховое	15 stl	35

Попона	6 sp	4
Седельные сумки, большие	4 stl	8
Седельные сумки, маленькие	3 stl	5
Парус	20 stl	25
Баркас (3)	58 stl	250
Повозка, большая (14)	350 stl	2.5 ´´
Повозка, маленькая (6)	210 stl	2000
Колесо для повозки	5 stl	40
Хомут для лошади	7 stl	15
Хомут для быка	5 stl	20

[1] – морские суда; ´´ – грузовой тоннаж

Одежда

Предмет одежды	**Стоимость**
Фартук, кожаный,	9 stl
Перевязь	8 stl
Пояс, широкий	6 stl
Портупея	5 stl
Блузка, меховая	3 stl
Блузка, льняная	1 stl
Сапоги с шипами	8 stl
Сапоги для верховой езды	6 stl
Сапоги, мягкие	2 stl
Бриджи	2 stl
Колпак	3 stl
Сорочка, льняная	2 stl
Плащ, меховой	5 stl
Плащ, льняной	15 sp
Плащ, дорожный	3 stl
Плащ, шерстяной	4 stl
Платье, обычное	4 stl
Платье, расшитое	8 stl
Перчатки	1 stl
Мантия, обычная	7 stl
Мантия, расшитая	15 stl
Чулки	6 sp
Жилет, кожаный	30 stl
Жилет, льняной	4 stl
Жилет, шелковый	70 stl
Жилет, шерстяной	15 stl
Ножны для ножа	1 sp
Штаны, замшевые	15 stl
Штаны, кожаные	10 stl
Штаны, льняные	1 stl
Набедренная повязка	2 sp
Рукавицы	5 sp

Мокасины/тапочки	3 stl
Ночная рубашка	1 stl
Парка	35 stl
Роба, обычная	3 stl
Роба, расшитая	20 stl
Сандали	1 sp
Кушак	4 sp
Рубашка, замшевая	15 stl
Рубашка, льняная	8 sp
Рубашка, шелковая	20 stl
Туфли	1 stl
Куртка	15 sp
Ножны для меча	2 stl
Накидка/перелина	2 stl
Туника, меховая	35 sp
Туника, кожаная	20 stl
Туника, льняная	15 sp
Жилетка, кожаная	15 stl
Жилетка, овчинная	12 stl
Жилетка, шерстяная	10 stl

Пища и проживание

Услуга	**Цена**
Эль, кружка	1 sp
Пиво, кружка	2 cp
Хлеб, простой	2 cp
Хлеб, дорожный	1 sp
Хлеб, булка	1 sp
Сыр (1 фунт)	8 sp
Сидр, кружка	3 cp
Яйцо	2 cp
Киффл, сладкий пирог	2 cp
Проживание	
Городская комната, обычная (неделя)	5 stl
Городская комната, плохая (неделя)	5 sp
Хижина (неделя)	15 sp
Дом (неделя)	20 stl
Гостиничная комната, обычная (день)	15 sp
Гостиничная комната, плохая (день)	2 sp
Гостиничная комната, хорошая (день)	2 stl
Конюшня (день)	2 cp
Чердак (день) 5 cp	
Питание, нормальное (1 день)	7 sp
Питание, хорошее (1 день)	12 sp
Питание, плохое (1 день)	3 sp
Мясо (1 блюдо)	2 sp
Мясной пирог	1 sp

Каша и хлеб	1 sp
Суп, тарелка	7 cp
Конюшня и питание (день)	5 sp
Слабое пиво, кружка	1 sp
Дорожные рационы (неделя)	5 stl
Вино, обычное (кувшин)	2 sp
Вино, хорошее (кувшин)	2 stl
Вино, с пряностями (кружка)	3 sp

Различные услуги

Услуга	**Стоимость**
Клерк	2 sp/письмо
Обычный рабочий	2-20 sp/день
Ремесленник	5-100 sp/день
Актер	1-6 stl/представление
Проводник	2 stl/день
Ткач	1-20 cp
Прачка	2 cp/партия белья
Посланник	3 sp/послание
Личный слуга	10-60 sp/день
Профессионал	Выбор Мастера
Плотник	1-10 sp/день
Прислужник	2-20 sp/день
Возница с повозкой	1 stl/поездка

Торговые товары

Торговые товары	**Стоимость**
Эль (бочка)	1-10 stl
Корзины (дюжина)	2-12 stl
Пиво (бочка)	2-20 sp
Книги/свитки/карты	50-500 stl
Безделушки	200-4000 stl
Рыба (20 фунтов)	1-6 stl
Фрукты (1 бушель)	10-60 sp
Меха (1 связка)	1-100 stl
Мясо (20 фунтов)	1-12 stl
Стекло (1 коробка)	10-40 stl
Травы (1 бушель)	2-12 sp
Ладан (1 фунт)	20-120 stl
Слоновая кость (20 фунтов)	100-2000 stl
Металлические изделия	5-50 sp
Сувениры	1-100 stl
Масло (1 бочка)	10-80 stl
Глиняные изделия	2-8 sp
Овощи (1 бушель)	10-30 stl
Специи (1 бушель)	1-20 stl

Скульптурные изделия	10-1000 stl
Полотна/ковры	10-200 stl
Ткани (рулон)	2-8 stl
Вино (бочка)	4-20 stl
Дерево (за связку)	1-30 stl

Последовательность игры

Этапы приключения
1. Определение целей приключения.
2. Исследование истории приключения.
3. Подготовка стратегии, закупка снаряжения, выбор заклинаний, планирование сражений.
4. Путешествие к месту приключения.
5. Выполнение целей или отступление для перегруппировки и последующего возвращения.
6. Восстановление потерянных хит-поинтов, закупка снаряжения, разделение сокровищ/опыта.

Игровые действия
1. Осмотр текущего места пребывания героев и их цели.
2. Планирование действия для каждого героя.
3. Переход на следующее место; бросок Столкновений.
4. Встреча с существом/ситуацией: бросок типа, ошарашивания, мотивов расстояния.
5. Взаимодействие с существом, событием, препятствием, опасностью, ситуацией или загадкой.
6. Мирные действия или сражение для завершения столкновения.
7. Обыск места столкновения или общение с встреченным существом.
8. Исцеление ран, восстановление запасов, изучение находок.

Поиск: Бросок Интеллекта с модификатором от -0 до -5 (в зависимости от желания Мастера).
Если предмет хорошо спрятан, как в случае с тайной дверью, то 1/2 Интеллекта.

Зоны видимости

Условия	Движение	Опознание	Тип	Личность	Детали
Ясное небо	1500	1000	500	100	10
Дымка или легкий дождь	1000	500	250	30	10
Сумерки	500	300	150	30	10
Легкий туман или снег	500	200	100	30	10
Полнолунная ночь	100	50	30	10	5
Умеренный туман	100	50	25	15	10
Безлунная ночь	50	20	10	5	3
Плотный туман или буран	10	10	5	5	3
Инфравиденье	60	55	50	40	20

Источник	Радиус освещения в футах	Время сгорания
Бивачный костер	35	1 час/загрузка

Заклинание *света*	20	Различное
Костер	50	5 часов/1 загрузка
Магическое оружие	5	По желанию
Долговременный свет	60	Неопределенное
Свеча	5	10 минут/1 дюйм
Сигнальный фонарь	240	2 часа/1 пинта
Факел	15	30 минут
Фонарь “бычий глаз”	60	6 часов/1 пинта
Фонарь с крышкой	30	6 часов/1 пинта

Зоны слышимости

Условия (модификатор)	**Дальность слышимости (ярды)**			
	Крики	Шумы	Определение голоса	Отдельные слова
Нет шума (0)	300	150	100	30
Эхо, мурлыканье, приглушающие занавески (0)	200	100	60	20
Гудение, звук ручья, препятствующая дверь (-1)	100	50	30	10
Шум толпы, ветра, дождь, тонкие стены (-2)	50	25	20	5
Вопли, шум битвы, ливень, стена (-3)	30	15	10	3

Вероятность определения шума в зависимости от расы

Раса	Выбросить на 1d20 меньше данного числа
Человек, дворф, полуэльф	3
Эльф, кендер	4
Гном, огр	5
Дракон, драконид	13

Движение: Базовая норма движения для людей, полуэльфов и эльфов равняется 12; базовая норма движения для дворфов, гномов и кендеров равна 6.

Нормы передвижения ездовых животных

Животное	**Норма**	**Животное**	**Норма**	**Животное**	**Норма**
Медведь	12 Sw 3	Лошадь, ломовая	12	Ящерица, прыгающая	15
Бизон	15	Лошадь, маленькая	24	Ящерица, плавающая	6 Sw 12
Кабан	15	Лошадь, средняя	18	Мастодонт	15
Бык	15	Лошадь, дикая	24	Выдра	12 Sw 18
Собака/волк	15/18	Лошадь, карликовая	x ½	Вол	12
Осел	12	Лошадь большая/боевая	15	Пегас	24 Fl 48
Дельфин	Sw 30	Лама	15	Пони	12
Дракон	9 Fl 30	Лев	12	Олень	24
Грифон	12 Fl 30	Ящерица,	9	Як	15

		чудовищная			
Гиппогриф	18 Fl 36	Ящерица, броненосная	12	’Вари	15

Нормы передвижения наземных транспортных средств

Средство	**Норма** [1]	**Средство**	**Норма** [1]	**Средство**	**Норма** [1]
Экипаж	x 2/3	Колесница, боевая [2]	x 1/2	Сани [2]	x 1/2
Тележка, маленькая	x 1/2	Карета [2]	x 1/2	Снегоступы	x 2
Тележка, большая	x 1/2	Собачья упряжка [2]	x 1/2	Повозка, легкая	x 1/2
Колесница, легкая [2]	x 3/4	Ледяная лодка [3]	S4	Повозка, тяжелая	x 1/3
Колесница, средняя [2]	x 2/3	Лыжи	x 4	Повозка, парусная [3]	R5/S3

[1]Модификатор нормы движения используется, когда средство передвижения нагружается до максимума;

[2]Прибавляйте 1 пункт движения за каждое новое животное;

[3]R = Весла/S = Базовая норма передвижения по воде в час под парусом.

Передвижение	**Метод** [1]	**Передвижение**	**Метод** [1]
Ходьба	В ярдах	Опасная/неосторожная	x 1/3
Осторожная/внимательная	x 2/3	Бег трусцой	(Телосложение = #раундов) x 2
Лазанье	x 1/3 [2]	Бег	(бросок Телосложения/раунд) x 3 (бросок Силы)
Передвижение ползком	x 1/4	Плаванье, умелое	x ½
Исследование	В футах	Плаванье, неумелое	x 1/6

[1]Модификатор базового движения умножается на 10

[2]Смотрите *Книгу Игрока*, где это описано более подробно.

Влияние ландшафта на движение в бою [1]

Условия	**Модификатор**	**Условия**	**Модификатор**
Темнота, лед, скользко	2/3	Мягкий песок, снег по колено	2/3
Густой кустарник или лес	1/3	Вода/снег по пояс	1/2
Неровная или каменистая поверхность	½	Вода/снег по плечи	1/3

[1]Можно двигаться быстрее, но персонаж обязан сделать бросок Ловкости или упасть.

Влияние ландшафта на наземные путешествия

Наземные путешествия измеряются в милях: существа могут проходить в день количество миль, которое равняется их двойной норме передвижения (к примеру, люди могут проходить в день по 24 мили). Некоторые ландшафты пересекать сложнее, чем другие. В подобных условиях, одна миля движения может отнимать несколько условных пунктов передвижения, как это описано ниже.

Ландшафт	**Движение** [1]	**Ландшафт**	**Движение** [1]	**Ландшафт**	**Движение** [1]
Пустошь	2	Лес, обычный	3	Топь/болото	8
Кустарник	2	Ледник	2	Торфяники/ горы	4
Поля/вырубки	½	Степь/луга	1	Горы, высокие	8
Пустыня, каменистая	2	Холмы, низкие	2	Горы, обычные	6
Пустыня, песчаная	3	Холмы/высокие	4	Дорога	1/4 [2]
Лес, густой	4	Джунгли, густые	8	тропинка	x 1/2 [3]
Подлесок	2	Джунгли, обычные	6	Тундра	3

[1]Стоимость передвижения за каждую милю;

[2]В горах дорога считается тропой;

[3]Половина нормы движения за территорию, по которой движение происходит (К примеру, тропинка, идущая по густому лесу, уменьшает цену передвижения до 2).

Ландшафтные препятствия

Ситуация	**Модификатор** [1]	**Ситуация**	**Модификатор** [1]	**Ситуация**	**Модификатор** [1]
Провал/утес	+3	Дождь, сильный	x 2	Река без брода	+1
Пылевая/песчаная буря	x 3	Дождь, легкий	+1	Палящая жара	+1
Мороз	+1	Ливень	x 3	Вьюга	x 4
Буря/ледяной шторм	+2	Ущелье	+ 1/2	Снегопад	x 2
Густой туман	+1	Горный хребет	+1	Ручей без брода	+ 1/2

[1]Модификатор увеличивает обычную стоимость передвижения с помощью добавления или умножения.

Базовые нормы лазанья

Умение	**Вероятность успеха**
Дилетант	40%
Скалолаз	50%
Персонаж с умением скалолазанья	40% + 10%/область умения
Вор	Лазанье по стенам (%)
Вор с умением скалозаланья	Лазанье по стенам (%) +10

Передвижение по воде

Судно (SW)	На веслах [1]	Под парусами [1]
Баржа (60%)	1	3
Каноэ, малое (25%)	2	—
Каноэ, боевое (30%)	2	—
Каравелла (70%)	—	4
Каботажное судно (50%)	—	3
Ког (65%)	—	3
Лодка (25%)	1	3
Карах (55%)	3	2
Драккар (50%)	4	2
Дромонд (40%)	9	2
Долбленка (20%)	1	—
Дворфийский ботик (10%)	6	—
Большая галера (45%)	6	3
Плот (65%)	1	3
Бот (40%)	4	—
Гребная шлюпка (25%)	1.5	—
Парусная шлюпка (30%)	0.5	3

[1]Указана средняя часовая скорость в милях. (SW)=Надежность в море: вероятность того, что корабль получит 10% повреждения во время бури или шторма.

Погодные модификаторы скорости передвижения по морю

Условия	На веслах	Под парусом
Штиль	x 1	**Нет**
Ветер, легкий	x 1	x 1
Ветер, средний	x 1	x 2
Ветер, сильный	x 1	x 3
Течение	+/- течение	+/- течение
Буря	x 1/2 [1]	x 4 [1]
Ураган	x 1/4 [2]	x 5 [2]
Зыбь	x 1	x 1/2
Шторм	x 1/2 [1]	x 3 [1]

[1]Необходимо сделать бросок Надежности;
[2]Необходимо сделать бросок Надежности на 45%.

Модификаторы воздушного передвижения

Условие	Модификатор	Условие	Модификатор
Встречный ветер	-скорость ветра	Снег	x ½
Ураган	Движение невозможно	Шторм	x ¼
Буря	x ¼	Сильные перекрестные	x ½

		ветра	
Дождь	x ½	Ветер в спину	+скорость ветра

Сражение

Порядок действий

1. Мастер определяет действия неигровых персонажей и монстров.
2. Игроки объявляют действия своих героев.
3. Делаются броски инициативы: Определяется, кто действует первым.
4. Все персонажи производят следующие действия в порядке инициативы.
a. Стоят на месте и применяют метательное оружие;
b. Производят движения (до 10 x норму движения);
c. Применяют оружие ближнего боя или метают оружие;
d. Делают броски, определяющие последствия нанесения ударов;
e. Передают ход следующему персонажу.
5. Тот, кто способен нанести вторую атаку в раунд должен дождаться того момента, когда противники завершат их первые действия.

Определение инициативы:
Каждая сторона делает бросок 1d10 и добавляет соответствующие модификаторы. Сторона, обладающая самым низким результатом, действует первой. Игроки могут делать индивидуальные броски, но это значительно замедляет игру.

Ситуация	Модификатор
Персонаж *ускорен*	-2
Персонаж *замедлен*	+2
Персонаж находится выше	-1
Персонаж готовится отразить атаку с разбега	-2
Персонаж вязнет или поскальзывается	+2
Персонаж находится в глубокой воде или снегу	+4
Непривычное окружение*	+6
Персонаж стеснен (связан, карабкается, удерживается)	+3
Персонаж ждет	+1
Персонаж целится	+1
Персонаж атакует с разбега	+2

Дополнительные модификаторы инициативы

Ситуация	Модификатор
Атака с оружием	Скорость оружия
Разящее дыхание	+1
Заклинание	Время сотворения
Деморализованность	+5
Размер существа (для существ, атакующих только природным оружием):	
Крошечный	0
Маленький	+3

Средний	+3
Большой	+6
Огромный	+9
Гаргантюа	+12
Врожденная магическая способность	+3
Магические предметы:	
Разнообразная магия	+3
Зелье	+4
Кольцо	+3
Жезл	+1
Свиток	Время сотворения заклинания
Посох	+2
Волшебная палочка	+3

Проведение атаки

1. Определите Класс Защиты (AC) цели.
2. Отнимите AC от вашего THAC0 для определения числа, необходимого для “нанесения удара”.
3. Воспользуйтесь всеми защитными модификаторами и модификаторами ситуации. В случае с метательным оружием добавьте дальность к модификаторам; вычеркните из инвентаря один из метательных снарядов.
4. Сделайте бросок 1d20. Прибавьте или отнимите модификаторы. Окончательное число должно равняться или превышать число, необходимое для нанесения удара. Если вы бросаете гранату и промахиваетесь, то сделайте бросок для того, чтобы определить, где она упала.
5. Сделайте бросок для пораженной цели.
a. Определите размер цели.
b. Сделайте бросок соответствующего кубика.
c. Добавьте модификаторы оружия, силы и магии.

Монстры, атакующие монстров с оружейными иммунитетами

Кол-во Хит Дайсов атакующего	**Атакует, как…**
4+1 или больше	Оружие +1
6+2 или больше	Оружие +2
8+3 или больше	Оружие +3
10+4 или больше	Оружие +4

Класс Защиты различных видов доспехов

Тип доспехов	Класс Защиты
Никакого	10
Только щит	9
Кожаный или набивной доспех	8
Кожаный или набивной доспех + щит, клепаный кожаный доспех,	7

кольчатый доспех	
Клепаный кожаный доспех или кольчатый доспех + щит, панцирь, чешуйчатый или сыромятный доспех	6
Чешуйчатый или сыромятный доспех + щит, кольчуга	5
Кольчуга + щит, юшман, бахтерец, бронзовые латы	4
Юшман, бахтерец или бронзовые латы + щит, пластинчатый доспех	3
Пластинчатый доспех + щит, латы	2
Латы + щит, тяжелые латы	1
Тяжелые латы + щит	0

Боевые модификаторы

Ситуация	Модификатор броска атаки
Атакующий выше или верхом	+1
Атакующий использует оружейную специализацию	+1
Атакующий потерял равновесие, лежит, оглушен	-2
Атакующий целится	-4
Атакующий атакует с разбега (+50% движение)	+2
Атакующий карабкается или висит	-4
Атакующий находится в воде или в трясине	-1
Атака с тыла или сверху	+2
Атака с незащищенного фланга	+1
Темнота; слепота; невидимая цель	-4
Защитник уклоняется (бросок Ловкости)	-1/4 (уровень)
Защитник выше или верхом	-1
Защитник потерял равновесие	+2
Защитник парирует	-1/2 (уровень)
Защитник спит или удерживается	Спас-бросок против смерти
Защитник парализован; оглушен	+4
Защитник ошарашен	+1
Лунный свет, туман, маскировка	-1
Звездный свет, туман, свет в глаза	-3
Под водой	-4

Уровень Атаки (THAC0)

Отнимите Класс Защиты цели от Уровня Атаки (если Класс Защиты – отрицательное число, то прибавьте его). Затем выкиньте на 1d20 больше этого числа с учетом модификаторов.

Группа	Уровень																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Воины	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Маги	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Жрецы	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Плуты	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
	Хит Дайс монстра																			
До ½	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+			

20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

Количество атак в раунд

Большая часть существ получает по три атаки в раунд (коготь, коготь, укус и/или нечто особое), независимо от уровня.
Плуты, жрецы и волшебники получают 1 атаку в раунд независимо от уровня.
Воины получают одну атаку в раунд с 1 по 6 уровни, 2 атаки с 7 по 12, и 3 атаки в раунд после 13- уровня

Уровень воина	Оружие ближнего боя	Легкий арбалет	Тяжелый арбалет	Метательный кинжал	Дротик	Другое метательное оружие (не лук)
1-6	3 / 2	1 / 1	1 / 2	3 / 1	4 / 1	3 / 2
7-12	2 / 1	3 / 2	1 / 1	4 / 1	5 / 1	2 / 1
13 и более	5 / 2	2 / 1	3 / 2	5 / 1	6 / 1	5 / 2

3/2—1-ый раунд=1 2-ой=2, 5/2—1-ый раунд=2, 2-ой=3, дополнительные атаки проводятся в конце раунда.

Дополнительные модификаторы стрельбы

Ситуация	**Модификатор**
Выстрел в упор	+2
Близкая дистанция	0
Средняя дистанция	-2
Большая дистанция	-5
Цель движется с ½ нормы	0
Цель движется с ½-¾ нормы	-1
Цель движется с ¾ нормы	-2
Цель раскачивается/уклоняется	-¼ уровня
Цель скрыта на 25%	-1
Цель скрыта на 50%	-2
Цель скрыта на 75%	-3
Цель скрыта на 90%	-3
Цель закрыта на 25%	-2
Цель закрыта на 50%	-4
Цель закрыта на 75%	-7
Цель закрыта на 90%	-10
Атакующий летит	-1/rd
Скакун неподвижен; парит	0
Скакун движется с ½ нормы	-1
Скакун движется с ½-¾ нормы	-5
Скакун движется с ¾ нормы	-5
Размер цели = T	-2
Размер цели = S, M, L	0
Размер цели = H или G	+2

Проведение несмертельных поединков

1. Защитник с оружием наносит удар первым с положительным модификатором +4 к броскам атаки и урона.
2. Атакующий без оружия делает бросок урона. Урон на 75% является временным. Сделайте бросок нокаута (%KO).
3. Атакующий, использующий оружие для нанесения несмертельного удара, получает –4 к броскам урона и половина наносимого им урона является временной.

Последствия кулачного боя и борьбы

17	Удар по почкам	1	5	Подножка
16	Скользящий удар	1	2	Удар локтем
15	Удар по корпусу	2	6	Захват руки*
14	Апперкот	1	8	Выкручивание ноги
13	Хук	2	9	Захват ноги*
12	Удар по почкам	1	5	Бросок
11	Хук	2	10	Толчок
10	Скользящий удар	1	3	Удар локтем
9	Комбинированный удар	1	10	Захват ноги*
8	Апперкот	1	9	Захват головы*
7	Комбинированный удар	2	10	Бросок
6	Удар по корпусу	2	8	Толчок
5	Скользящий удар	1	3	Пинок
4	Удар в затылок	2	5	Захват руки*
3	Хук	2	12	Толчок
2	Апперкот	2	15	Захват головы*
1	Свинг	0	2	Выкручивание ноги
меньше 1	Прямой удар	2	25	Хватка*

* Захват можно удерживать в течение нескольких раундов, пока противник не освободится.

Доспехи

Тип	**AC**	**Модификатор**	**Стоимость**	**Вес**
Бахтерец	4	-6	200 stl	35
Нагрудная пластина, кираса*	—	- 3f	60 stl	8
Нагрудная пластина, полная*	—	-3	90 stl	15
Панцирь	6	-4	120 stl	35
Бронзовые латы	4	-6	400 stl	45
Кольчуга	5	-5	100 stl	40
Эполеты+наручи*	—	-2	24 stl	5
Латы	2	-8	2,500 stl	60
Тяжелые латы	1	-9	4-10,000 stl	70
Меха или шелк*	9	-1	500 stl	2-12
Частичный	4	-6	350 stl	65

пластинчатый доспех				
Шлем, базинет*	—	- 1/-2r	24 stl	5
Шлем, каска*	—	- 1r	6 stl	1
Шлем каска+забрало*	—	-1	12 stl	3
Шлем, закрытый*	—	-2	30 stl	10
Сыромятный доспех/ доспех из щитков	6	-4	20/160 stl	30
Юбка/рубашка*	—	-1	36 stl	8
Кожаный доспех	8	- 2	12 stl	15
Наголенники*	—	-1f	18 stl	4
Наголенники + сапоги*	—	-1	72 stl	12
Набивной доспех	8	-1	8 stl	10
Набивка, кольчуга*	—	-2	72 stl	35
Набивка, ткань*	—	-3	12 stl	15
Набивка, кожа*	—	-2	36 stl	16
Пластинчатый доспех	3	-7	600 stl	50
Кольчатый доспех	7	-3	100 stl	30
Чешуйчатый доспех	6	-4	120 stl	40
Щит, большой*	—	-1m/-2f	12 stl	15
Щит, баклер*	—	-1 vs 1 atk	4 stl	3
Щит, средний*	—	-1f	8 stl	10
Щит, маленький*	—	-1 vs 2 atk	6 stl	5
Юшман	4	-3	90 stl	40
Клепаный кожаный доспех	7	-6	30 stl	25

*Части доспеха могут комбинироваться с другими защитными элементами;
f = только атаки спереди; **r** = только атаки сзади; **m** = атаки метательным оружием.

Замена обычного металла в материале доспеха

Материал	**Модификатор**	**Стоимость/Вес**
Адамантин (Д)	**-3**	x100/x1½
Кость/Камень (ГБ)	+1	x ½
Бронза (МВ)	+1	x2/3
Шкуры/щитки (М)	+1/-2*	x1/x1 ½*
Железо	0	x1
Кожа	+2/0*	x½ или x1*
Серебро (ГН)	+2	x10/x1
Сталь (Э)	-1	x10/x ½
Клепаная кожа	+1/-1*	x1/x1½*

Изготовитель: Д=дворфы, Э=эльфы, ГБ=гоблины, ГН=гномы, М=минотавры, МВ=морские варвары.
*Используйте этот модификатор при замене прежнего материала на кожу.

Использование гранатоподобных предметов вооружения

Оружие	Радиус воздействия	Урон	Брызги
Кислота, 1 сосуд	½'	2d4	1 hp
Горящее масло*, фляжка	3’	2d6	1-3 hp

Канистра, кислота* (ГН)	3’	2d8	1d4
Канистра, огонь** (ГН)	5’	3d4	1d4
Канистра, цепи*** (ГН)	2’	2d4	2 hp
Канистра, угли**** (ГН)	2’	1d4	1 hp
Канистра, пена***** (ГН)	5’	—	—
Канистра, нефть* (ГН)	3’	3d6	1d4
Канистра масло** (ГН)	5’	—	—
Канистра, вода******* (ГН)	5’	1d2	—
Катапульта, камни	1'******	1d12	2d8
Катапульта, огонь*	1-1/2'******	1d8	1d4
Катапульта, шрапнель	3’******	2d4	1d3
Граната, огненная* (ГН)	1’	1d6	1 hp
Граната, вспыхивающая******** (ГН)	5’	—	—
Граната, газовая***** (ГН)	3’	1d4	1 hp
Граната, ледяная (ЛВ)	3’	1d12	1d4
Граната, перцовая** (ГН)	3’	1	—
Граната, дымовая (ГН)	5’	—	—
Граната, громовая********* (ГН)	5’	1d4	1 hp
Горячие угли**** (ГБ)	1’	1d4+2	2 hp
Святая вода	1’	1d6+1	2 hp
Горшок со слизью, черный пудинг********** (ГБ)	1’	1d8	—
Горшок со слизью, кристаллическая слизь********** (ГБ)	1’	1d6	—
Горшок со слизью, серая слизь********** (ГБ)	1’	1d4	—
Горшок со слизью, зеленый слизень********** (ГБ)	1’	10% hp	—
Горшок со слизью, охровое желе********** (ГБ)	1’	1d4+1	—
Горшок со слизью, желтая плесень********** (ГБ)	2-1/2’	1d8	1 hp

Брызги — воздействует на всех, кто находится в радиусе 5 футов в случае успешного броска с отрицательным модификатором -2.
*Во втором раунде наносит 1d6 единиц урона;
**Спас-бросок против разящего дыхания или выведение из строя на 1d6 раундов;
***Спас-бросок против паралича или парализация;
****Спас-бросок против обычного огня или воспламенение;
***** Спас-бросок против разящего дыхания или потеря сознания на 1d4 оборота;
******Легкие катапульты умножаются на 1, средние – на 2, тяжелые – на 3, требушеты – на 4;
*******Наносит 4d6 единиц урона огнем;
********Спас-бросок против заклинания или ослепления на 1d4 раунда;
*********Спас-бросок против жезлов или парализация и оглушение на 1d4 раунда;
**********Смотрите описание монстра, где упоминается особое воздействие на жертв;
(ГН) – изобретение гномов; (ГБ) – изобретение гоблинов.

Зоны поражения метательного оружия

Вид оружия	Скорость стрельбы	Дистанция в ярдах		
		ближняя	средняя	дальняя
Атл-атл (ГБ)	2/3	3	6	9
Баллиста*	1/2	1/27	—	—
Баттак	2	5	10	15
Изрыгатель (ГН)*	1/3	3/36	—	—
Духовая трубка	2	1	2	3
Мушкет (ГН)	1/3	5	15	21
Пистоль (ГН)	1/2	3	6	12
Боло (РВ)	1	2	4	6
Боллик (К)	1	3	6	9
Лук, длинный составной	2	6	12	21
Лук, короткий составной	2	5	10	18
Лук, длинный	2	7	14	21
Лук, кремневый (ГВ)	1	6	12	18
Лук, короткий	2	5	10	15
Катапульта, легкая*	1	11	—	24
Катапульта, средняя*	1/2	15	—	30
Катапульта, тяжелая*	1/3	18	—	36
Катапульта, стрелковая*	1/3	6	—	18
Чапак (К)	1	2	4	8
Арбалет, ручной	1	2	4	6
Арбалет, тяжелый	1/2	8	16	24
Арбалет, ледяной (ЛВ)	1	4	8	12
Арбалет, легкий	1	6	12	18
Кинжал или нож	2	1	2	3
Дротик, боевой	3	1	2	4
Змеиный дротик (ГБ)	2	1	3	5
Гранаты	1	2	4	8
Хачак (К)	2	2	4	8
Гарпун	1	1	2	3
Хупак (К)	1	3	6	12
Метательное копье	1	2	4	6
Нож	2	1	2	3
Полпак (К)	3	1/2	1	2
Сашик (К)	4	1/2	1	2
Ситак (К)	2	4	8	16
Праща	1	4	8	16
Копье	1	1	2	3
Спрингал	1/2	18	—	—
Посох-праща	2	—	3-6	9
Метательный топор	2	2	4	6
Бумеранг (РВ)	1	2	5	10
Метательные камни (ЛВ)	2	1	3	5
Различные предметы (бросок Силы)**	1	1	2	3
Требушет*	1/4	24	—	48
Боевой молот	1	1	2	3
Випик (К)	2	4	8	12

* - Осадное оружие; обладает только минимальной и максимальной дальностью.
** - При метании оружия прибавьте модификатор Силы к дальности (в ярдах).

Изготовитель: (ГН)=гномы, (ГБ)=гоблины, (ЛВ)=ледяные варвары, (К)= кендеры, (ГВ)=горные варвары, (РВ)=равнинные варвары
Скорость стрельбы - это количество выстрелов, которое можно совершить данным оружием за один раунд. Оно не зависит от количества ближних атак, которое персонаж может совершить за раунд.

Опыт, получаемый в результате приключения

Опыт делится между всеми героями	
Действие	*XP стоимость*
Найдена улика	25 XP за каждую
Враг обманут	1/2 опыта, дающегося за него
Враг побежден	Полное количество опыта
Враг побеждает героев	1/4 опыта, дающегося за него
Спасен NPC	50 XP/Уровень
Герои выжили	200 XP
Найдено сокровище	1 за каждые 10 stl
Победа, полная	1,000-6,000
Победа, частичная	1/2 предполагаемого опыта
Победа, незначительная	1/4 предполагаемого опыта

Индивидуальное получение опыта игроками

Умные идеи/действия	10-50 XP
Сотрудничество с Мастером	50 XP
Сотрудничество с игроками	100 XP
Вдохновение других игроков	50 XP
Хороший отыгрыш	50-150 XP
Спасение партии	100-400 XP

Индивидуальное получение опыта игроками в зависимости от класса*

Воин:	
Победа над противником	10 XP/HD
Жрец:	
Использование дарованных сил	100 XP
Использование заклинаний ради активного служения богу	100/уровень
Волшебник:	
Хорошее использование заклинания	50 XP/уровень
Исследование заклинания	500 XP/уровень
Плут:	
Использование особого умения	10 XP
Обретение сокровищ	2 XP/ценность в stl

* Получение опыта происходит только в случае успешных действий

Стоимость победы над противником в единицах опыта

Противники могут быть побеждены, но не убиты

Уровень или HD	XP	Уровень или HD	XP
< 1-1	7	6+1 до 7	420
1-1 до 1	15	7+1 до 8	650
1+1 до 2	35	8+1 до 9	975
2+1 до 3	65	9+1 до 10+	1,400
3+1 до 4	120	11 до 12+	2,000
4+1 до 5	175	За каждый HD выше	+1,000
5+1 до 6	270		

Бонусы Опыта: Модификаторы Хит Дайса врага

Особая способность	*+HD*
Класс Защиты меньше 1	+1 HD
Способен высасывать кровь	+1 HD
Разящее дыхание	+2 HD
Урон 20+ одной атакой	+2 HD
Урон 30+ множественным атаками	+2 HD
Вызывает болезни	+1 HD
Высасывает энергию	+3 HD
Способен летать	+1 HD
Четыре и более атак в раунд	+1 HD
Может быть ранен только магическим или серебряным оружием	+1 HD
Больше хит-поинтов, чем обычно	+1 HD
Интеллект выше 11	+1 HD
По желанию может становиться невидимым	+1 HD
Использует магические предметы против партии	+1 HD
Магическая сопротивляемость	+2 HD
Метательное оружие	+1 HD
Паралич	+2 HD
Окаменение	+3 HD
Яд	+2 HD
Регенерация	+1 HD
Особая защита	+1 HD
Особая магическая атака	+2 HD
Особая немагическая атака	+1 HD
Магический иммунитет любой	+1 HD
Заклинания 2-ого уровня и ниже	+1 HD
Заклинания 3-его уровня и выше	+2 HD
Проглатывает существ	+2 HD
Вызывает страх или слабость	+2 HD
Иммунитет к определенному виду оружия	+1 HD

Порядок использования заклинания

A. Заклинание запоминается или переносится на свиток.
B. Маг должен иметь возможность говорить и использовать обе руки.
C. При нем должны быть все необходимые компоненты.
D. Маг должен видеть свою цель.

E. Цель должна находиться в области воздействия заклинания.
F. Маг должен остановиться и пребывать в неподвижном состоянии.
G. Маг должен сконцентрироваться и не отвлекаться.

Модификаторы спас-бросков:

Дворфы против Ядов, Жезлов и Заклинаний: +1 за каждые 3 пункта Телосложения
Гномы против Жезлов и Заклинаний: +1 за каждые 3 пункта Телосложения
Магическая защита от заклинаний, воздействующих на разум: Определяется в зависимости от Мудрости

Применение заклинания

1. Оповещение, какое именно заклинание применяется.
2. Делается бросок инициативы, добавляется время наложения заклинания.
3. Если до завершения заклинания происходят какие-либо другие действия, то Мастер определяет, не был ли маг отвлечен и не нарушилось ли заклинание.
4. В момент наложения заклинания:
a. Определение дальности и области воздействия.
b. Цель делает спас-бросок.
c. Заклинание срабатывает в зависимости от результат спас-броска.
d. Записывается продолжительность воздействия заклинания.
5. Заклинание вычеркивается из списка запомненных заклятий или из свитка.

Спас-броски персонажей (результат броска 1d20, плюс модификаторы, должен равняться или превышать значение спас-броска)

Класс и уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или магия смерти	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***
Воины и животные/ звери					
0	16	18	17	20	19
1-2	14	16	15	17	17
3-4	13	15	14	16	16
5-6	11	13	12	13	14
7-8	10	12	11	12	13
9-10	8	10	9	9	11
11-12	7	9	8	8	10
13-14	5	7	6	5	8
15-16	4	6	5	4	7
17 и выше	3	5	4	4	6
Маги и монстры-заклинатели					
1-5	14	11	13	15	12
6-10	13	9	11	13	10
11-15	11	7	9	11	8
16-20	10	5	7	9	6

21 и выше	8	3	5	7	4
Жрецы и нежить					
1-3	10	14	13	16	15
4-6	9	13	12	15	14
7-9	7	11	10	13	12
10-12	6	10	9	12	11
13-15	5	9	8	11	10
16-18	4	8	7	10	9
19 и выше	2	6	5	8	7
Плуты и грызуны/вредители					
1-4	13	14	12	16	15
5-8	12	12	11	15	13
9-12	11	10	10	14	11
13-16	10	8	9	13	9
17-20	9	6	8	12	7
21 и выше	8	4	7	11	5

* За исключением атак от палочки превращений.
** За исключением такого разящего дыхания, которое приводит к окаменению или превращению.
*** *За исключением тех заклинаний, для которых указан другой тип спас-броска - например, от смерти, от окаменения, от превращения и т. д.*

Перевод Хит Дайса Монстра в уровень спас-броска

Разумный монстр: 1 Хит Дайс = 1 уровень
Любой спас-бросок против яда или магии смерти: 1 Хит Дайс = 1 уровень
Неразумный монстр: 2 Хит Дайса = 1 уровень (округляется вверх)
Дополнительные хит-поинты: от +1 до +4 = +1 Хит Дайс; от +5 до +8 = +2 Хит Дайса

Изгнание/управление нежитью или паладинами (злыми жрецами)
Равное или превышающее число на 1d20 изгоняет 2d6 монстров, сначала более низкого уровня

Тип/Хит Дайс нежити	**Уровень жреца/Хит Дайс Старшего Существа**											
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10-11**	**12-13**	**14+**
Скелет/1 HD	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*	У*	У*	У*
Зомби/–	13	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*	У*	У*
Гхул/2 HD	16	13	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*	У*
Тень/3-4 HD	19	16	13	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*
Умертвие/5 HD	20	19	16	13	10	7	4	А	А	У	У	У*
Гхаст/–	-	20	19	16	13	10	7	4	А	А	У	У
Злой дух/6 HD	-	-	20	19	16	13	10	7	4	А	А	У
Мумия/7 HD	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	А	А
Спектр/8 HD	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	А
Вампир/9 HD	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Призрак/10 HD	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Лич/11 HD	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Особый тип**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

А – автоматически изгоняется 2d6 существ; У – автоматически уничтожается 2d6 существ.
* Дополнительно изгоняются 2d4 существ этого типа.

** К особому типу относится уникальная нежить, нежить с Негативной Энергии, богоподобные существа. Паладины изгоняются на два уровня ниже

Урон, наносимый оружием, и его стоимость (броски урона зависят от размера противника)

Вид оружия	Стоимость	Вес в фунтах	Размер** *****	Скорость /Тип	Вред	
					М-С	Б
Стрела, бронебойная (Э)	1 stl	0.2	2.5'S	V/P	1d4+1	1d4
Стрела, притупленная (Э)	2 ср	0.2	2.5'S	V/P	1d4	1d4
Стрела, ускоренная	4 ср	0.1	2.5’M	V/P	1d6	1d6
Стрела, раздвоенная (Э)	1 stl	0.1	2.5'S	V/P	1d6	1d3
Стрела, листовидная (Э)	1 stl	0.1	2.5'S	V/P	1d8	1d6
Стрела, большая	1 sp	0.1	2.5’M	V/P	1d8	1d8
Стрела, поющая (Э)	3 stl	0.2	2.5'S	V/P	1d2	1
Атл-атл (ГБ)	7 (+5) stl	2	4.5'M	4/P	1d4+2	1d6+2
Баллиста*	150 stl	45	4x3'(3)	15/P	2d6	3d6
Баттак, колотушка (К)	12 stl	7	4'M	7/B	1d8	1d8
Баттак, ядра	5 ср	0.1	1”T	7/B	1d4+2	1d6+2
Боевой топор	5 stl	7	3'M	7/S	1d8	1d8
Медвежьи когти (ГВ)	6 stl	1	1’S	2/S	1d4	1d3
Заводящий штифт (МВ)	2 sp	2	1.5’S	4/B	1d3	1d3
Изрыгатель (ОО)(ГН)	5000 stl	2500	3'x9' (2)	20/G	Особое	Особое
Духовая трубка	7 stl	2	5.5'L	5/—	—	—
Духовая трубка, зазубренный дротик	2 sp	0.1	4”S	—/P	1d10+2	1d2
Духовая трубка, игла	4 ср	0.1	3”S	—/P	1d6+2	1
Мушкет* (ГН)	500 stl	10	4’M	15/P	1d4	1d10
Пистоль* (ГН)	250 stl	3	1.5’S	10/P	1d4+2	1d6
Боло ** *** (РВ)	1 stl	2	3’M	6/B	1d4	1d3
Боллик, петля боло (К)	12 stl	6	4’M	6/B	1d6	1d3
Боллик, боло (К)	—	2	3’M	6/B	2d6	1d4
Боллик, лезвия (К)	—	0.1	4”T	4/S	1d3	2d8
Клин ОО	1,000 stl	2000	6x12’ (6)	10/P	1	1d3+2
Лук, длинный составной	100 stl	3	5.5'L	7/—	—	—
Лук, короткий составной	75 stl	2	4'M	6/—	—	—
Лук, длинный	80 stl	3	6'L	8/—	—	—
Лук, кремневый (ГВ)	50 stl	4	3.5'M	5/B	1d4	1d4
Лук, короткий	40 stl	2	4’M	7/P	—	—
Катапульта, легкая (ОО)	300 stl	500	3x6’(2)	15/G	1d12	2d8
Катапульта, средняя (ОО)	450 stl	1000	4x8’(4)	20/G	2d12	4d8
Катапульта, тяжелая (ОО)	900 stl	2000	6x12’(6)	25/V	3d12	6d8
Катапульта, стрелковая (ОО)	750 stl	800	3x4’(3)	20/P	2d8	1d8
Зубастая цепь (ГВ)	1 stl	3	8’L	7/B	1d6+1	2d4
Цепь, клинок (ГВ)	6 stl	4	6.5’L	6/B	1d6+1	2d4
Цепь, шипы (ГВ)	—	2	2'S	4/S	1d4+1	1d4
Чапак, топор (К)	8 stl	5	2.5'5	4/S	1d6+1	1d4+1
Чапак, рогатка (К)	—	5	2.5'S	4/B	1d4	1d4
Дубинка	5 stl	3	3'M	4/B	1d6	1d3
Дубинка, шипастая (ГБ)	8 stl	2.5	4'M	5/PB	1d8	1d4+2
Дубинка, боевая	3 stl	5	3.5'M	4/PB	1d6+2	1d3+2
Изогнутый меч (ГВ)	3 stl	5	2'S	4/S	1d8	1d8
Арбалет, ручной	300 stl	3	1.5’S	5/—	—	—
Арбалет, ручной болт	1 stl	0.1	1‘S	—/P	1d3+1	1d2

Арбалет, тяжелый	75 stl	14	3.5’M	10/—	—	—
Арбалет, тяжелый болт	5 sp	1	2’S	—/P	1d4+1	1d6+1
Арбалет, ледяной (ЛВ)	150 stl	10	4’M	6/—	—	—
Арбалет, ледяной болт (ЛВ)	Нет	0.1	6”S	—/B	1d6	1d4+1
Арбалет, легкий	50 stl	7	3'M	7/—	—	—
Арбалет, легкий болт	2 sp	0.2	2'S	—/P	1d4	1d4
Кинжал или нож	2 stl	1	1.5'S	2/P	1d4	1d3
Дротик, боевой	1 stl	0.5	2.5'S	2/P	1d3	1d2
Змеиный дротик (яд) (ГБ)	15 sp	0.3	2'S	3/PS	1d4+1	1d4
Драконье копье пехотинца	Нет	8	8'L	10/P	1d6+1	1d12
Драконье копье, верховое	Нет	15	12'H	8/P	2d4+1	3d6
Клык/острога (МВ)	2 stl	3	2.5'S	4/PB	1d6	1d4
Головни (ГБ)	1 stl	3	2'S	6/F	1d8	1d4
Цеп пехотинца	15 stl	15	4'M	7/B	1d6+1	2d4
Булава пехотинца	8 stl	10	3'M	7/B	1d6+1	1d6
Кирка пехотинца	8 stl	6	4'M	7/P	1d6+1	1d4+1
Форпанн**** (М)	25 stl	12	8'L	8/P	1d8+1	3d6
Морозный грабитель (ЛВ)	Нет	10	4’M	8/S	1d8+4	1d8+4
Гномья кирка (ГН)	53 stl	4	4.5’L	5/P	2d4+2	1d6+1
Гранаты	Различная	3	6”S	5/V	Особое	Особое
Хачак, топор (К)	15 stl	12	6’L	8/PS	2d4+1	2d6+1
Хачак, молот (К)	15 stl	12	6’L	8/B	2d4	1d6
Хачак, дротики (К)	2 stl	0.2	2’S	5/P	1d4	1d4
Ручной/метательный топор	1 stl	3	1.5'S	4/S	1d6	1d4
Гарпун	20 stl	6	6’L	7/P	2d4	2d6
Крючковатый багор ****** (МВ)	2 stl	2.5	6’L	4/B	1d6	1d4
Хупак, посох (К)	3 stl	3	5’L	2/PB	1d6+2	1d4+2
Хупак, праща (К)	—	0.1	3"T	2/B	1d4+1	1d6+1
Цеп всадника	8 stl	5	3'M	6/B	1d4+1	1d4+1
Булава всадника	5 stl	6	2.5'S	6/B	1d6	1d4
Кирка всадника	7 stl	4	3’M	5/P	1d4+1	1d4
Горячие угли (ГБ)	Нет	5	6”S	5/B	1d4+2	1d4+2
Метательное копье	5 stl	2	4'M	4/P	1d6	1d6
Каузин (М)	8 stl	15	6'L	6/B	1d8+2	1d6+2
Нож или стилет	12 sp	0.5	1'S	2/PS	1d3	1d2
Конное копье, тяжелое ****** ****	25 stl	15	7'L	8/P	1d8+1	3d6
Конное копье, легкое ****** ****	11 stl	5	6.5'L	6/P	1d6	1d8
Конное копье, среднее ****** ****	17 stl	10	7'L	7/P	1d6+1	2d6
Лассо****** **** (РВ)	10 sp	3	12'L	10/X	Особое + 1	Особое
Ухват ******	30 stl	8	7.5'L	7/—	1d2	1d2
Мендолл (М)	2 stl	2	1'S	2/PB	1d4+2	1d3+2
Утренняя звезда	10 stl	12	4'M	7/PB	2d4	1d6+1
Сеть, утяжеленная ***	5 stl	10	10'M	10/B	1d4	1d3
Тройной цеп ****** *** (ГБ)	11 stl	10	7.5'L	10/B	3d4	3d6
Полпак, меч-посох ***** (К)	9 stl	5	8'L	6/PS	1d8	1d10
Полпак, посох (К)	—	5	7'L	4/B	1d6+1	1d6+1
Полпак, клинок (К)	1 sp	0.1	1"T	4/S	1d4	1d3
Древковое оружие, пика *****	10 stl	12	12'L	13/P	1d6	1d12
Древковое оружие, бердыш	13 stl	12	5.5'L	9/S	2d4	2d6
Древковое оружие, косарь	10 stl	7	7'L	8/PS	1d6	1d8
Древковое оружие, глифа	11 stl	8	7'L	8/S	1d6	1d10

*****						
Древковое оружие, гизарма	10 stl	8	6'L	8/S	2d4	1d8
Древковое оружие, алебарда	15 stl	15	5.5'L	9/PS	1d10	2d6
Древковое оружие, ладжанг (М)	9 stl	9	7'L	6/SB	1d10+1	1d10+1
Древковое оружие, рогатина *****	11 stl	7	7'L	7/P	1d8	2d4
Древковое оружие, копье-трезубец *****	10 stl	7	7.5’L	8/P	1d6+1	2d6
Древковое оружие, боевой колун	12 stl	12	8’L	10/S	2d4	2d4
Посох	Нет	4	6’L	4/B	1d6	1d6
Посох, окованный железом	6 stl	6	6.5’L	6/B	1d8	1d8
Таран (ОО)	1000 stl	2500	6x10’(8)	15/B	2d8	2d6
Бритва	1 sp	0.1	4"T	2/S	1d3+1	1d2+1
Кровавик (М)	20 stl	15	7'L	6/PSB	1d8+1	1d10+1
Сашик, кнут *** (К)	5 stl	2	5’M	5/SB	1d6+1	1d4+1
Сашик, бусины (К)	5 cp	1.5	4'M	5/B	1d3	1d2
Бич	1 stl	2	2.5'S	5/S	1d4	1d2
Шатанг, зазубренное копье (М)	5 stl	4	5'M	6/PS	1d6+2	1d8+2
Веревка-серп *** (МВ)	6 stl	3	4'M	5/SB	1d6	1d4
Серп	15 sp	3	2'S	4/S	1d4+1	1d4
Ситак, меч-лук (К)	90 stl	3.5	4'M	3/PS	d4/d4	d6/d6
Ситак, стрелы (К)	1 sp	0.1	2'S	7/P	1d4+2	1d4+1
Горшки со слизью (ГБ)	Нет	2	8”S	8/V	Особое	Особое
Праща	3 sp	0.1	2'S	6/—	—	—
Праща, ядро	2 cp	0.2	2”S	—/B	1d4+1	1d6+1
Праща, камень	Нет	0.2	3”S	—/B	1d4	1d4
Сорис	Нет	6	6.5’L	5/PB	Особое	Особое
Копье	16 sp	5	6’+L	6/P	1d6	1d8
Веревка-шип *** (МВ)	5 sp	1	8'L	5/P	1d3+1	1d2+1
Посох-праща	4 stl	2	4.5'M	11/B	1d4+2	1d6+2
Полуторный меч, одноручный	25 stl	10	4.5'M	6/S	1d8	1d12
Полуторный меч, двуручный	25 stl	10	4.5'M	8/S	2d4	2d8
Меч, широкий	10 stl	4	3.5'M	5/S	2d4	1d6+1
Меч, слаббард (М)	30 stl	8	6'L	5/S	2d6+2	1d8+1
Меч, катар	5 stl	2	1'S	3/PS	1d6+2	1d4+2
Меч, длинный	15 stl	4	3.5'M	5/S	1d8	1d12
Меч, сабля (МВ)	17 stl	5	4'M	4/S	1d6+1	1d8+1
Меч, скимитар	13 stl	4	3'M	5/S	1d8	1d8
Меч, короткий	10 stl	3	2.5'S	3/P	1d6	1d8
Меч, двуручный	50 stl	15	6'L	10/S	1d10	3d6
Запутывающая сеть *** (ГБ)	Нет	1.5	8'M	8/S	1d4+1	1d3+1
Тессто (М)	6 stl	11	6'L	6/B	1d8+2	1d8+2
Бумеранг (РВ)	5 stl	1	1.5'S	3/B	1d3+1	1d4+1
Метательные камни (ЛВ)	4 stl	3	6"S	3/B	1d6-1	1d6-1
Факел	1 sp	1	2.5'S	4/F	1d6	1d4
Требушет (ОО)	200 pp	2500	12x20'(8)	30/B	4d12	8d8
Трезубец	15 stl	5	7'L	7/P	1d6+1	3d4
Боевой молот	3 stl	6	2'S	4/B	1d4+1	1d4
Трубка войны (ГВ)	8 stl	5	2'S	3/B	1d4+2	1d3+2
Кнут ***	1 stl	2	5'M	8/S	1d2	1
Випик, кнут (К)	3 stl	2	2+2'S	4/PS	1d2+2	1d2
Випик, дротик (К)	5 cp	0.1	1.5’S	5/P	1d4+1	1d6+1

*Доступно по желанию Мастера
** %КО = Урон х 5%.
***Запутывает цель, которая проваливает спас-бросок паралича.
****Урон х 2 при использовании на мчащемся скакуне.
*****При атаке мчащегося всадника наносит двойной урон.
******Спешивает всадника, который проваливает спас-бросок против окаменения.
*******В скобках приведено необходимое для задействования оружия количество человек.
P= Колющее, **S=** Режущее, **B=** Дробящее, **F=** Огонь, **G=** Граната, **V=** Различный, **X=** Особое.
Нет= не продается. (ОО) Осадное оружие.
Предназначено для указанной расы; все остальные получают отрицательный модификатор -2. (Э) Эльфы, (ГН) Гномы, (ГБ) Гоблины, (К) Кендеры, (М) Минотавры, (ЛВ) Ледяные варвары, (РВ) Равнинные варвары, (МВ) Морские варвары, (ГВ) Горные варвары.